



O="МБУ ДО ""
ЦДЮТТ «Импульс»
г.о. Самара, с/п
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
Плотников С.С., в-и юношеского технического творчества «Импульс»
centrimpuls@yandex.ru г.о. городского округа Самара
00e21cb328a5e00c9c

2026.10.12

15:30:43

+04'00'

Принята на заседании

методического совета

Протокол № 4 от 29.05.2026г



Утверждаю

Директор МБУ ДО «ЦДЮТТ

«Импульс» г.о. Самара

С.С. Плотников

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
по социальному взаимодействию в процессе игровой деятельности
«Игра-Арт»**

Направленность программы: социально-гуманитарная

Возраст обучающихся, на которых рассчитана программа: 6-18 лет

Срок реализации – 3 года

Разработчик программы:

Методист Момотова Н.В.

Черкасова К.В.

педагог дополнительного образования

Самара

2026 г.

Содержание

Краткая аннотация

1. Пояснительная записка-----стр. 4-16

Направленность программы. Нормативно-правовая база.

Характеристика обучающихся по программе. Актуальность и педагогическая целесообразность программы. Новизна программы. Отличительные особенности программы. Педагогическая целесообразность программы. Обоснование необходимости внедрения программы в образовательный процесс. Формы обучения, сроки реализации, форма и режим занятий. Вид программы. Срок реализации программы. Наполняемость группы. Уровни освоения программы. Режим занятий. Продолжительность занятий. Работа в малых группах или индивидуально. Формы занятий. Обучение с элементами дистанционного взаимодействия. Образовательные модули программы.

2. Обучение-----стр. 16-74

Цель и задачи программы. Планируемые результаты. Критерии оценки достижения планируемых результатов и формы подведения итогов.

Учебный план программы-----стр. 19

Учебно-тематические планы и содержание программы 1 год обучения-----стр. 20-43

(цель, задачи; предполагаемый результат; формы контроля; форма подведения итогов; интеграция с общеобразовательными предметами)

Учебно-тематические планы и содержание программы 2 год обучения-----стр. 43-57

(цель, задачи; предполагаемый результат; формы контроля; форма подведения итогов; интеграция с общеобразовательными предметами)

Учебно-тематические планы и содержание программы 3 год обучения-----стр. 58-74

(цель, задачи; предполагаемый результат; формы контроля; форма подведения итогов; интеграция с общеобразовательными предметами)

3. Воспитание-----стр. 74-77

4. Методическое обеспечение программы-----стр. 77-83

Интеграция программы «Игра Арт» со школьными предметами. Общая характеристика методического подхода. Методы обучения и воспитания. Педагогические технологии. Формы организации образовательного процесса. Формы контроля и аттестации. Технология организации самостоятельной работы. Технология разработки КТД. Самооценка, внешняя оценка.

Литература и Интернет ресурсы-----стр. 84-85

Приложение. Календарный план воспитательной работы на 2026-2027 уч. год.
Диагностический инструментарий

Краткая аннотация

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая практикоориентированная программа социально-гуманитарной направленности «Игра-Арт» призвание» (далее – Программа) имеет общекультурный характер направлена на развитие социальной компетентности детей 6–18 лет через игровую деятельность, удовлетворение интеллектуальных, духовно-нравственных, творческих потребностей, их самоактуализацию в социальной среде и реализуется на базе детского объединения "Игра-Арт" (ЦДЮТТ «Импульс»).

Программа интегрирует три вида игровой деятельности — традиционные игры, творческие/арт-игры и социальное игровое проектирование.

Программа доступна детям с ОВЗ (слабослышащие, с незначительными проблемами опорно-двигательного аппарата, умеющие обходиться без посторонней помощи, не требующие медицинского сопровождения в Центре, умеющие работать на общих основаниях, как и здоровые дети. Для таких детей обязательно составляются индивидуальный образовательный маршрут, режим занятий определяется персонально.

Дифференцированный подход к достижению результата творческой работы основывается на уровне подготовки, умений и способностей каждого ребенка. Содержание заданий соответствует возрасту: дифференцированный подход к ребенку 1, 2 и 3 уровень сложности.

Программа имеет профориентационное содержание: обучающиеся, прошедшие курс программы, в дальнейшем могут выбирать профессию, связанную с данным видом деятельности (воспитатель, педагог организатор, аниматор, саунд-дизайнер).

Данная программа разработана с учетом интересов конкретной целевой аудитории и представляет собой набор учебных тем, необходимые обучающимся для создания собственных, самостоятельных социально-гуманитарных проектов, развития познавательного интереса в сфере «Человек-Человек».

Программа имеет темы по ознакомлению туристической сферы для детей и семей в Самарской области.

Перспективы развития программы. Программа может быть адаптирована для реализации в различных образовательных и социокультурных условиях: в учреждениях дополнительного образования, школьных кружках, профильных сменах лагерей, волонтерских центрах.

Пояснительная записка

Направленность программы – социально-гуманитарная.

Нормативно-правовая база

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указ Президента Российской Федерации от 02.07.2021 г. № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации»;
- Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- Указ Президента Российской Федерации от 7.05.2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- Постановление Правительства РФ от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 21.04.2023 № 302 «О внесении изменений в Целевую модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденную приказом Министерства просвещения РФ от 3.09.2019 г. № 467»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 2 июня 2026 г. N 19 «Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Указ Губернатора Самарской области от 09.01.2025 №1-У «Об утверждении Программы социально-экономического развития Самарской области на 2024 – 2029

годы»

- Письмо министерства образования и науки Самарской области от 30.03.2020 № МО-16-09-01/434-ТУ (с «Методическими рекомендациями по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО»);
- Письмо министерства образования Самарской области от 10.07.2025 № МО/1064-ТУ (с «Методическими рекомендациями по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (новая редакция, 2025 год)»);
- Письмо Министерства просвещения РФ от 21.01.2026 № АБ-254/06 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по разработке дополнительных общеразвивающих программ, в том числе в части интеграции с учебными предметами «Труд (Технология)», «Музыка», «Изобразительное искусство», «Физическая культура»);
- Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (разработана в соответствии с ФЗ от 28.06.2014 № 172-ФЗ «О стратегическом планировании в Российской Федерации»);
- Закон Самарской области «О патриотическом воспитании в Самарской области (принят Самарской Губернской Думой 23.05.2024г.
- Приказ Министерства образования и науки Самарской области от 20.08.2019 г. № 262-од «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Самарской области на основе сертификата персонифицированного финансирования дополнительного образования детей, обучающихся по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Администрации г.о. Самара от 30 декабря 2019 г. №1069 «О внедрении в г.о. Самара модели функционирования системы ПФДО детей на основе сертификатов ПФДО детей, обучающихся по дополнительным общеобразовательным программам»
- Методические рекомендации по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО (Приложение к письму Министерства образования и науки Самарской области 30.03.2020 № МО -16-09-01/434ТУ);

Характеристика обучающихся по программе

Данная программа способствует профессиональному становлению личности в области изобразительного искусства. Основной набор обучающихся проводится в начале учебного года. Дети, обучающиеся 3 года обучения, могут при поступлении не иметь предварительной подготовки, но должны обладать художественным вкусом творческим воображением.

Курс программы направлен на образовательно-творческую деятельность обучающихся 6-18 лет. Это разновозрастной коллектив детей, в котором для создания благоприятных условий учебно-воспитательного процесса, необходимо учитывать возрастные особенности и личностно-ориентированный подход.

Возрастные характеристики детей 6–9 лет:

творческая деятельность и обучаемость

Творческая деятельность

- Стремление к результату и качеству. Ребёнок хочет не просто «порисовать», а сделать «как по-настоящему»: старается аккуратнее прорисовывать детали, подбирать цвета, доводить работу до конца. Это хорошо использовать в проектах, где важен итоговый продукт (выставка, макет, книжка-малышка).
- Интерес к правилам и техникам. Появляется готовность осваивать приёмы: как смешивать краски, как строить композицию, как работать по образцу и по инструкции. Подходит для занятий по цветоведению, конструированию, основам танца и т. п. (в духе ваших запросов по дидактическим материалам и программам).
- Сюжетность и смысловая нагрузка. Творчество становится более осмысленным: дети любят придумывать истории к своим работам, включать персонажей и развитие событий, выстраивать последовательность действий — удобно для сценариев, викторин, театрализованных форм.
- Командная работа и распределение ролей. Дети охотно работают в группе, могут договариваться, распределять задачи, учитывать мнение других. Хорошо подходят групповые проекты, творческие мастерские, станционные игры.
- Соревновательность и публичность. Важна демонстрация результата и признание: конкурсы, выставки, выступления, «лучшие идеи дня». При этом чувствительны к критике, поэтому обратная связь нужна бережная и конструктивная.

Обучаемость

- Переход к словесно-логическому мышлению. Ребёнок уже может опираться не только на картинку и действие, но и на объяснение, схему, алгоритм. Эффективны короткие инструкции, опорные схемы, чек-листы, пошаговые планы — это

пригодится в методических разработках и учебных планах.

- Рост произвольности и самоконтроля. Дети способны удерживать цель, следовать правилам, проверять себя по критериям («сделал ли все пункты?»). Можно вводить простые критерии оценки работ, самопроверку, рефлекссию в конце занятия.
- Устойчивость внимания. Концентрация держится 15–25 минут на одной задаче (при интересной и понятной деятельности). Оптимально чередовать виды активности и менять формат каждые 15–20 минут.
- Осмысленное запоминание. Лучше усваивается материал, если он связан с практикой и личным опытом: «попробуем», «сравним», «сделаем вывод». Хорошо работают проблемные вопросы, мини-эксперименты, практические задания.
- Мотивация через значимость и роль. Детям важно понимать: «зачем это нужно», «кому пригодится», «что я умею теперь».
- Опора на образец и вариативность. Ребёнок охотно следует образцу, но при этом ищет свои варианты. Эффективна формула: «делаем по образцу — потом меняем 1–2 элемента». Так развивается самостоятельность без перегрузки неопределённостью.

Возрастные характеристики детей 10–13 лет:

творческая деятельность и обучаемость

Творческая деятельность

- Стремление к самостоятельности и авторству. Ребёнок хочет делать «по-своему», проявлять индивидуальность, а не просто следовать образцу. Хорошо заходят проекты с выбором темы, материалов, формата — например, создание собственной связки, макета.
- Интерес к сложным техникам и «взрослым» инструментам. Дети охотно осваивают более продвинутые приёмы: смешивание цветов по правилам, построение композиции, работу с разными материалами, простыми инструментами. Подходит для модулей по цветоведению, ДПИ.
- Командное творчество с элементами лидерства. В группе дети уже могут распределять роли, договариваться, но при этом проявляется конкуренция за «главную роль» и право принимать решения. Эффективны форматы, где есть чёткие зоны ответственности.
- Ориентация на реальный продукт и публичность. Важен видимый результат, который можно показать: выставка, макет, буклет. Особенно мотивируют форматы с внешней аудиторией (родители, младшие школьники) и обратной связью.
- Экспериментирование и проба вариантов. Ребёнок не боится пробовать, стирать,

переделывать, менять идею по ходу дела. Полезно давать задания с несколькими возможными решениями и правом на ошибку.

Обучаемость

- Развитие абстрактно-логического мышления. Дети способны работать с понятиями, схемами, правилами, обобщениями: понимать принципы построения композиции. Можно вводить базовые термины и простые алгоритмы.
- Рост самостоятельности при поддержке взрослого. Ребёнок готов планировать шаги, ставить мини-цели, проверять себя по чек-листу, но пока не всегда удерживает долгосрочную цель. Оптимально делить большие задачи на короткие этапы с промежуточными результатами.
- Устойчивость внимания и работоспособность. Концентрация держится 20–30 минут на содержательной задаче; при однообразии быстро наступает утомление. Лучше чередовать виды деятельности и включать двигательные паузы — это особенно важно для хореографических и практических занятий.
- Критичность и потребность в аргументации. Ребёнок задаёт вопросы «почему именно так?», «а если сделать иначе?», не принимает указания на веру. Эффективнее работают объяснения с примерами, мини-исследования, сравнение вариантов, обсуждение критериев качества.
- Мотивация через значимость и социальную роль. Детям важно ощущать себя «почти взрослыми»: «мы эксперты», «мы инструкторы», «мы создатели». Подходят форматы наставничества (помощь младшим).
- Опора на практику и результат. Лучше усваивается то, что можно применить сразу: «сделаем и покажем», «попробуем и обсудим». Хорошо работают проблемные задачи, мини-кейсы, игровые симуляции, где нужно найти решение и обосновать его.

Возрастные характеристики детей 14–18 лет:

творческая деятельность и обучаемость

Творческая деятельность

- Потребность в самовыражении и индивидуальности. Подростки стремятся не просто выполнить задание, а заявить свою позицию: выбрать тему, стиль, формат, добавить личный смысл. Это важно в изобразительном творчестве: давать свободу выбора внутри чётких рамок.
- Интерес к актуальным, «взрослым» темам и форматам. Привлекают социальные сюжеты, современные жанры, цифровые форматы (видео, анимация, коллажи)

Хорошо заходят проекты, связанные с городской средой, субкультурами, экологией.

- Эксперимент и смешение жанров. Подросток охотно комбинирует разные виды деятельности: рисунок + видеоряд. Это можно использовать в междисциплинарных мероприятиях и творческих мастерских.

- Работа в сообществе и через признание сверстников. Для подростка важнее оценка группы, чем похвала взрослого. Эффективны форматы с обсуждением в кругу, совместным отбором лучших идей, открытыми показами перед ровесниками.

Обучаемость

- Формально-логическое и критическое мышление. Подросток способен работать с абстрактными понятиями, анализировать, сравнивать, строить гипотезы, аргументировать выбор. Можно вводить элементы проектирования: постановку проблемы, поиск источников, обоснование решений — это пригодится при разработке учебно-методических материалов и программ.

- Избирательность внимания и мотивации. Удерживает концентрацию на интересной и значимой задаче 30–40 минут; к «неинтересному» быстро теряет интерес. Лучше работают проблемные кейсы.

- Стремление к автономии при потребности в сопровождении. Подросток хочет самостоятельности, но нуждается в грамотной поддержке: не в контроле, а в роли наставника, который помогает формулировать цели, планировать шаги, рефлексировать. Оптимальна структура «цель — план — действие — рефлексия».

- Высокая чувствительность к справедливости и уважению. Авторитарный стиль снижает вовлечённость; ценятся партнёрские отношения, прозрачность критериев, право на ошибку и доработку. Полезно заранее проговаривать критерии оценки и давать возможность улучшать работу.

- Связь обучения с самоопределением. Подростку важно понимать, как навык соотносится с его интересами и будущим: «это пригодится, если я хочу снимать видео», «это нужно, чтобы вести мастер-классы для младших».

- Опора на практику и публичный результат. Лучше усваивается то, что можно применить «здесь и сейчас» и показать другим: мини-презентации, защита проекта, открытый урок, конкурс. Хорошо работают форматы наставничества (старшие помогают младшим), что также решает задачи воспитательной работы.

Исходя из этого, разновозрастной подход строится не на «общей программе для всех», а на единой теме с дифференцированным содержанием и разными уровнями сложности.

Программа реализуется на базе объединения «Игра-Арт». Коллектив объединения разновозрастной, поэтому возрастные особенности каждого обучающегося.

Особый контингент обучающихся, на который адаптирована данная программа, это дети с ОВЗ с сохранным интеллектом, но с недостаточной коммуникативной функцией в социуме. К этой категории относятся: слабослышащие, слабовидящие, с несложными проблемами опорно-двигательного аппарата обучающиеся. У таких детей отмечается недостаточный уровень познавательной активности, незрелость мотивации к учебной деятельности, сниженный уровень работоспособности и самостоятельности. Использование активных форм, методов и приёмов обучения, создание условий для нахождения таких детей в основной группе обучающихся, является одним из необходимых средств повышения эффективности развития "особенных" детей. Каждый такой обучающийся занимается по удобному для него расписанию и в удобном для него темпе; каждый может учиться столько, сколько ему лично необходимо для освоения той или иной темы. Формы обучения: занятие в группе, практическая работа, консультация. Таким образом, можно отметить, что игровая деятельность - это в первую очередь готовность и способность обучающихся к саморазвитию, наличие опыта участия в социально-значимых мероприятиях своей деятельности.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы

- Современные дети всё больше времени проводят в цифровой среде, что снижает качество живого социального взаимодействия. Программа объединяет игру, как естественный язык детства в творческие (арт) практики, создаёт пространство, где дети и взрослые договариваются о сотворчестве. Разновозрастный состав группы — это осознанный выбор: старшие получают опыт наставничества и ответственности, младшие — образцы для подражания и поддержку. Такой формат моделирует реальное социальное многообразие лучше, чем одновозрастные группы.
- Программа направлена на решение задач концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года.
- Программа «Игра-Арт» органично интегрируется с рядом предметов школьной программы — это усиливает метапредметные результаты и позволяет переносить игровые навыки в учебную деятельность: русский язык и литературное чтение, изобразительное искусство и технология, обществознание, основы религиозных культур и светской этики, основы духовно-нравственной культуры народов России,

история и география, физическая культура, биология, окружающий мир, музыка.

Новизна программы

Программа интегрирует три слоя игровой деятельности — традиционные игры, творческие/арт-игры и социальное игровое проектирование — в единую трёхлетнюю траекторию. На первом году дети осваивают базовые формы взаимодействия через игру, на втором — становятся соавторами игровых миров, на третьем — самостоятельными организаторами игровых событий для других. Арт-компонент (театрализация, создание игровых атрибутов, сторителлинг) проходит сквозной нитью через все модули, превращая игру из чисто досугового формата в инструмент самовыражения и рефлексии.

Отличительные особенности программы

В отличие от программ чисто игровой или чисто художественной направленности, «Игра-Арт» работает на стыке: игра выступает формой социального тренинга, а арт-деятельность — средством самовыражения и рефлексии. Программа построена по принципу спирального усложнения: одни и те же социальные навыки (коммуникация, сотрудничество, лидерство, эмпатия) прорабатываются на каждом году обучения, но на новом уровне сложности и самостоятельности.

Педагогическая целесообразность программы

- Игровая деятельность мотивирует детей естественным образом, не требует внешнего принуждения. Арт-практики дают выход эмоциям и переживаниям, которые трудно выразить словами. Соединение игры и творчества формирует у детей целостный опыт социального взаимодействия: от спонтанного — к осознанному.
- Практико-ориентированность и профессиональные пробы. Ключевой акцент — на реальной педагогической практике: обучающиеся сами готовят и проводят мини-занятия, организуют досуговые и воспитательные мероприятия, реализуют социальные проекты. Теория всегда подкрепляется действием, а ошибки становятся материалом для рефлексии и доработки.
- Поэтапное усложнение и спиральная структура. Программа выстроена по принципу нарастающей сложности: от знакомства с профессией и разбора кейсов — к самостоятельному проектированию и защите комплексных педагогических проектов. При этом базовые темы регулярно возвращаются на новом уровне глубины.

Обоснование необходимости внедрения программы в образовательный процесс

Коллектив "Игра-Арт" - это структурное объединение Центра детского и юношеского технического творчества "Импульс" г.о. Самара (далее Центр). Возраст обучающихся 6-18 лет. Прием в объединение производится по желанию на общих основаниях с учетом интересов, потребностей детей и их родителей/законных представителей на оказание дополнительных образовательных услуг в сфере начального профориентирования будущего педагога\учителя.

Объединение востребовано среди детей и родителей/законных представителей как центр популярного вида деятельности. Такие формы обучения как игровые тренинги, деловые и ситуативные игры, интерактивные занятия и др. позволяют детям проявлять личную позицию, социально-гражданскую активность. Одним из основных мотивов для посещения занятий обучающимися служит проектная деятельность (педагогическая практика): проведение интерактивных занятий, защита личных проектов, участие в конкурсных и социально-значимых мероприятиях разного уровня.

Формы обучения, сроки реализации, форма и режим занятий

Формы обучения - основная форма обучения - очная, групповая.

В целом системно-деятельностный подход в обучении означает, что в этом процессе ставится и решается основная задача образования — создание условий развития гармоничной, нравственно совершенной, социально активной, профессионально компетентной и саморазвивающейся личности через активизацию внутренних резервов.

- *Словесные методы*: лекции, беседы, дискуссии, разбор кейсов.
- *Наглядные методы*: видеоматериалы, презентации, демонстрация приёмов работы, анализ образцов конспектов и сценариев.
- *Практические методы*: тренинги, ролевые и деловые игры, педагогические пробы, проектная деятельность.
- *Интерактивные методы*: мозговые штурмы, групповые обсуждения, взаимная оценка и обратная связь.

Программа максимально персонализирована. В данном случае это реализация образовательного маршрута конкретного обучающегося с учётом его особенностей и потребностей или малой группы, где обучающийся может сам выбирать чему именно он будет обучаться, как будет организован процесс обучения и как составлено расписание.

Индивидуальная форма работы предполагает:

- деятельность обучающегося по выполнению общих для своей группы заданий без контакта с другими обучающимися, но в едином темпе (например, работа с текстом или

планом); цикл занятий-репетиций, целью которых является оттачивание деталей и совершенствование мастерства обучающегося;

- дистанционные формы обучения с одаренными детьми и детьми с ОВЗ.

В обучении детей с ОВЗ учитывается выбор обучающимся учебной деятельности и сложившиеся жизненные обстоятельства: свободное посещение занятий, индивидуальные формы работы, практическая, самостоятельная работа дистанционно.

Системно-деятельностный подход, обозначенный в программе, результатом обучения предполагает модель выпускника, как личности готовой к самостоятельной социально-значимой творческой деятельности, основанной на знаниях и опыте, которые приобрел выпускник за время обучения в детском объединении.

Вид программы – модульная, профориентационная, интеграции дополнительного образования детей и общего образования в части учебных предметов.

Срок реализации программы - 3 года

Наполняемость группы: 15-30 чел. согласно учебному плану

Уровни освоения программы: базовый

Режим занятий - 2 р.х2 ч.= 4ч. в неделю = 144 ч. в уч.году

Продолжительность занятий - 2 часа по 40 мин. с 10 минутным перерывом (согласно нормам СП)

Работа в малых группах или индивидуально

- занятия в малых группах предполагают работу обучающихся над отдельными блоками коллективного дела;
- в условиях разновозрастной группы при выполнении заданий на занятиях, группа делится на малые группы по соответствующему возрасту;
- индивидуальные занятия, а также занятия с элементами дистанционного обучения для одаренных обучающихся и с ОВЗ, направлены на повышение уровня обучаемости, педагогическую поддержку, подготовку к соревновательным мероприятиям разного уровня.

Формы занятий - занятия общеметодологической направленности, практические, интерактивные занятия, мастер-классы, занятия-репетиции, публичные выступления, комплексные упражнения, работа в малых группах, деловые игры, игры-путешествия, самостоятельная работа, педагогические пробы, защита личных и групповых проектов.

Обучение с элементами дистанционного взаимодействия

Под дистанционным образованием общепринято понимать образовательную систему, в рамках которой осуществляются образовательные услуги детям с особыми нуждами, с помощью специализированной информационно-образовательной среды на любом

расстоянии от учреждения образования. Основу образовательного процесса составляет при этом целенаправленная и контролируемая интенсивная самостоятельная работа ученика, и согласованная возможность контакта с преподавателем по Интернет-связи.

Программа предусматривает дистанционное обучение по некоторым теоретическим темам, самостоятельным работам обучающихся по творческим проектам, консультации с педагогом. Такое обучение реализуется педагогом по определенному графику индивидуальных маршрутов, обучающихся и входит в нагрузку общего учебно-тематического плана программы. Индивидуальные маршруты составляются с обучающимися, в программу могут входить в виде приложения.

Образовательные модули программы

1 год обучения	
Модуль	Характеристика курса
«Я и другие: играем вместе»	Модуль вводит детей в игровую культуру и закладывает основы группового взаимодействия. Дети знакомятся друг с другом через коммуникативные игры, учатся чувствовать партнёра в упражнениях на согласование и доверие. Разновозрастный принцип раскрывается через парную работу: старший объясняет правила младшему, младший предлагает идею старшему. Ключевая практика — совместное создание «правил группы», когда дети сами формулируют нормы поведения и берут за них ответственность. Каждый урок завершается рефлексивным кругом — это становится ритуалом на все три года обучения.
«Игровой мир: от правил к творчеству»	Модуль расширяет игровой репертуар: дети осваивают настольные игры трёх типов — на удачу, на стратегию, на коммуникацию — и учатся видеть их внутреннюю логику. Турниры проводятся в разновозрастных командах, что учит тактически использовать сильные стороны каждого возраста. Арт-блок модуля переводит детей из позиции «играющих» в позицию «создающих»: они рисуют, клеят, мастерят игровые атрибуты, а в завершение собирают коллективный плакат-карту своего игрового мира. Музыкальные и пластические игры добавляют телесный и слуховой опыт самовыражения.
«Игра-театр: выражаем себя»	Модуль переводит игровой опыт в театральную плоскость. Дети учатся распознавать и выражать эмоции через этюды, входят в образы, импровизируют с сюжетом. Маски и декорации создаются собственноручно — это продолжение арт-линии модуля 2. Ключевое событие — мини-спектакль, подготовленный и показанный для внешней аудитории (родителей, другой группы). Это первый опыт публичного выступления в программе. Модуль завершается игровым фестивалем — итоговым событием года, где дети

	демонстрируют освоенные игры, показывают мини-спектакль и участвуют в рефлексии: что узнали, чему научились, что было трудным.
2 год обучения	
«Конфликт и согласие в игре»	Модуль начинается с темы, которая в первом году лишь намечалась — конфликт. Дети учатся видеть конфликт не как беду, а как задачу, которую можно решить. Осваиваются конкретные инструменты: «я-сообщения», алгоритм переговоров, шаги медиации. Игры специально подбираются так, чтобы создавать спорные ситуации — и тут же разбираются в кругу. Вторая половина модуля вводит ролевою игру как метод моделирования социальных ситуаций: дети создают персонажей с мотивацией и целью, играют в простых сценариях («Магазин», «Город», «Экспедиция»). Разновозрастное взаимодействие в ролях: старший — руководитель экспедиции, младший — разведчик.
«Игровой конструктор: создаём свою игру»	Модуль строится по логике проектной деятельности: идея → концепция → прототип → тест → доработка → презентация. Дети работают в малых разновозрастных командах — каждая создаёт свою игру (настольную, подвижную или ролевою). Ключевой момент — тестирование на других командах: дети впервые получают опыт разработки продукта для других пользователей и обработки обратной связи. Защита проекта — публичное выступление, где команда представляет игру, объясняет правила и отвечает на вопросы. Завершается модуль проведением созданных игр для всей группы
«Арт-наставник: творчество и лидерство»	Модуль соединяет две линии — арт-творчество и лидерство. В арт-части дети осваивают сторителлинг, создают маски из папье-маше, изготавливают декорации и проводят игровой перформанс. Коллективная «книга игр» — продукт, в котором каждый ребёнок иллюстрирует и описывает игры, в которые играл в течение года. В лидерской части каждый ребёнок впервые встаёт в позицию ведущего: проводит игру для всей группы и получает обратную связь. Наставническая практика — старший обучает младшего новой игре и помогает провести её. Модуль и год завершаются игровым фестивалем с презентацией созданных игр, перформансом и выставкой масок и декораций.
3 год обучения	
- «Социальное игровое проектирование»	Модуль — вершина проектной линии программы. Если на втором году дети создавали игру как продукт, то теперь они создают игру как инструмент решения социальной проблемы. Дети сами выявляют проблему (например, адаптация первоклассников, экологическая осознанность, разобщённость классов), разрабатывают игровой проект,

	проводят его пилот, собирают обратную связь, дорабатывают и повторяют. Защита проекта — публичное выступление с отчётом о целях, ходе реализации и результатах. Это опыт полноценной проектной деятельности с социальным эффектом.
Организация игровых событий»	Модуль переводит детей из позиции участников в позицию организаторов. Они учатся планировать игровое событие целиком: придумывать сценарий, распределять роли в команде, готовить реквизит, проводить и анализировать. Практика ведётся по нарастающей: сначала — игры для младших детей первого года обучения, затем — квест для параллели классов, затем — открытое мероприятие для тех, кто не занимается по программе. Финал — открытое занятие для родителей и педагогов, где дети выступают как самостоятельные ведущие. Тренинг ведущего (голос, темп, невербалика) проходит сквозной нитью через весь модуль
«Игра как искусство: рефлексия и портфолио»	Модуль закрывает программу на трёх уровнях — творческом, рефлексивном и презентационном. Арт-блок поднимает игру до уровня искусства: дети создают иммерсивную сцену (пространство, через которое зрители проходят и взаимодействуют), коллективную инсталляцию «Игры нашего двора», игровой перформанс и видеоарт-ролик. Рефлексивный блок даёт инструменты для осмысления всего трёхлетнего пути: дневники, взаимные интервью, эссе, анализ чужих игр. Каждый ребёнок собирает личное портфолио — _games освоенные, игры созданные, роли исполненные, проекты реализованные. Программа завершается итоговым игровым фестивалем — публичным событием, на котором дети презентуют социальные проекты, показывают иммерсивную сцену, демонстрируют портфолио и участвуют в прощальной рефлексии «Что дала мне программа».

2. Обучение

Цель и задачи программы

Цель – создание условий для развития социальной компетентности, коммуникативных навыков и творческого потенциала обучающихся через интеграцию игровой и арт-деятельности.

Задачи:

Обучающие:

- знакомить с многообразием видов игр (подвижные, настольные, театрализованные, ролевые, деловые, социальные) и их правилами;
- обучать алгоритмам подготовки, организации и проведения игр разного типа;
- формировать представления о способах бесконфликтного общения, правилах работы в

команде, приёмах активного слушания и аргументации;

- знакомить с базовыми арт-техниками (театрализация, сторителлинг, создание игровых атрибутов, коллаж, плакат) в контексте игровой деятельности.

Метопредметные

- развивать эмоциональный интеллект — умение распознавать, выражать и регулировать эмоции — свои и окружающих;

- развивать организаторские способности, лидерские качества и умение брать ответственность;

- развивать творческое воображение, креативность и навыки самовыражения через арт-практики;

- развивать способность к рефлексии — анализировать игровой опыт и делать выводы.

Личностные

- воспитывать культуру общения, уважение к партнёру, умение принимать чужую точку зрения;

- формировать опыт сотрудничества в разновозрастном коллективе, навыки наставничества и взаимопомощи;

- воспитывать ответственность за совместный результат, доброжелательность, честность в игровых ситуациях.

Практико-ориентированные и профориентационные задачи

- создать условия для накопления практического опыта взаимодействия с детьми разных возрастов, включая наблюдение, анализ поведения и подбор адекватных педагогических решений;

- помочь обучающимся соотнести свои личностные качества и склонности с требованиями педагогической профессии через диагностику, рефлексию и обратную связь;

- формировать портфолио педагогических достижений: конспекты, сценарии, отчёты о проектах, видеозаписи выступлений, отзывы участников и наставников — как инструмент профессионального самоопределения.

Планируемые результаты

Предметные	Метопредметные	Личностные
1 год обучения		
- знают основные виды игр и их правила; - умеют играть в команде, соблюдая правила и уважая партнёров; - освоили не менее 15 игр разного типа;	- умеют договариваться о правилах и следовать им; - могут выразить эмоцию словами и распознать эмоцию другого; - способны работать в паре и малой группе; - могут описать свой	- проявляют интерес к игровому общению; - уважительно относятся к детям другого возраста; - не боятся ошибаться и пробовать новое; - получают удовлетворение от совместной

- умеют создать простые игровые атрибуты из подручных материалов; - участие в мини-спектакле.	игровой опыт в рефлексивном круге.	деятельности
2 год обучения		
- знают приёмы бесконфликтного общения и разрешения споров; - умеют создать и провести ролевую игру; - разрабатывают и тестируют собственную игру	- могут проанализировать конфликтную ситуацию и предложить решение; - способны взять на себя роль ведущего игры; - умеют тестировать и дорабатывать продукт по обратной связи; - могут работать в проектной команде с распределением ролей	- проявляют инициативу в организации игр; - берут ответственность за младших участников; - умеют принимать критику и учитывать чужое мнение; - осознают свои сильные и слабые стороны в общении.
3 год обучения		
- разрабатывают и реализуют социальный игровой проект; - организуют и проводят игровое событие для внешней аудитории; - создают арт-проекты; - собирают портфолио своего игрового опыта.	- способны спланировать проект от идеи до реализации и оценки; - умеют адаптировать игру под аудиторию разного возраста; - могут дать развёрнутую обратную связь на чужую игру; - владеют навыками рефлексии и самоанализа.	- проявляют лидерские качества и готовность к наставничеству; - осознают ценность созидательного досуга; - умеют работать с аудиторией и брать ответственность за других; - видят связь между игровым опытом и реальными социальными ситуациями.

Демонстрировать, приобретенные по программе, знания, умения, навыки, компетентности, свои достижения, обучающиеся могут на соревновательных мероприятиях (конкурсы, фестивали, слёты) разного уровня, в участии в социально-значимых мероприятиях (поселковых и городских праздниках, проектах), учебно-исследовательских конференциях, творческих отчетах и др. На все подобные мероприятия обязательно приглашаются и "особые" обучающиеся.

Критерии оценки достижения планируемых результатов и формы подведения итогов.

Формы подведения итогов:

- продуктивные формы: показы интерактивных занятий, творческие задания, разработки мероприятий, эссе, написание конспектов и проведение игровых программ, мероприятий, выполнение презентаций защита проектов, участие в праздниках, конкурсах и фестивалях разного уровня, конференции и т. д.

Аттестация обучающихся:

- промежуточная аттестация обучающихся проверяет уровень освоения программы, изученной за определенный год обучения,
- итоговая аттестация определяет освоение всей программы в целом и осуществляется в конце последнего года обучения по программе.

Общий уровень освоения программы определяется индивидуально для каждого обучающегося по бальной системе: 0 баллов - низкий уровень освоения программы; 2 балла - средний уровень освоения программы; 3 балла - высокий уровень освоения программы.

Учебный план программы

№	Тема	Кол-во часов			Формы контроля
		теор	прак	всего	
1 год обучения. Модули					
1	«Я и другие: играем вместе»	10	38	48	Наблюдение, игровой зачёт, рефлексивный круг
2	«Игровой мир: от правил к творчеству»	8	40	48	Мини-турнир, творческая мастерская
3	«Игра-театр: выражаем себя»	5	43	48	Мини-спектакль, игровой фестиваль
		23	121	144	
2 год обучения. Модули					
1	«Конфликт и согласие в игре»	12	36	48	Ситуационные задачи, ролевая сессия
2	«Игровой конструктор: создаём свою игру»	8	40	48	Защита проекта игры
3	«Арт-наставник: творчество и лидерство»	6	42	48	Творческая презентация, игровой фестиваль
	Итого	26	118	144	
3 год обучения. Модули					
1	«Социальное игровое проектирование»	10	38	48	Защита социального проекта
2	«Организация игровых событий»	6	42	48	Проведение игры для младших, открытое мероприятие
3	«Игра как искусство: рефлексия и портфолио»	8	40	48	Творческий показ, портфолио, итоговый фестиваль
	Итого	24	120	144	

Учебно-тематические планы и содержание программы

1 год обучения

МОДУЛЬ «Я и другие: играем вместе»

Цель - формирование базовых навыков социального взаимодействия — знакомство, доверие, согласование действий — через игровые формы.

Предполагаемый результат: умение объяснить 2–3 простых правила другой группе детей и провести одну короткую игру для малой группы (2–4 человека), создавать простые игровые атрибуты (карточки, жетоны, кубики из картона) и использует их в совместной игре.

Формы контроля - наблюдение, игровой зачёт, рефлексивный круг

Форма подведения итогов – квест

Интеграция с общеобразовательными предметами

Модуль «Я и другие играем вместе» ориентирован на развитие навыков взаимодействия: умение договариваться, распределять роли, учитывать позицию партнёра, совместно достигать цели, рефлексировать общий результат.

- Русский язык и литературное чтение

Коллективное досочинение текста. Ролевое чтение с распределением интонационных задач. Мини-группа получает короткий текст с ошибками и совместно его редактирует: каждый предлагает правку, группа голосует или договаривается.

- Математика. Решение задач, где успех зависит от распределения ролей: «счётчик», «проверяющий», «оформитель ответа». Например, задача на комбинаторику или логику, где нужно перебрать варианты и не повторяться.

- Окружающий мир, биология, география. Команда создаёт мини-карту местности (парка, школьного двора) с условными обозначениями; на каждом этапе участники договариваются, как обозначать объекты и какой масштаб выбрать.

- Физическая культура. Перед стартом группа формулирует правила взаимодействия (например, «помогать упавшему», «не толкаться», «передавать эстафету только ладонью»).

Учебно-тематический план модуля «Я и другие: играем вместе»

№	Тема	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Что такое игра	1	1	2
2	Виды игр. Правила игры и зачем они нужны	2	2	4
3	Игры-знакомства: «Снежный ком», «Интервью с соседом», «Моё имя»	1	3	4
4	Игры на внимание и реакцию: «Запрещённое движение»,	-	2	2

	«Слушай команду»			
5	Игры на согласование действий: «Стена и зеркало», «Синхронное движение»	1	3	4
6	Что такое коллектив. Как возникает доверие	1	3	4
7	Коммуникативные игры: «Два круга», «Передай предмет», «Связующая нить»	-	2	2
8	Игры на доверие: «Доверительное падение», «Поводырь»	1	3	4
9	Разновозрастное взаимодействие: особенности и преимущества	1	3	4
10	Игры-эстафеты с командным взаимодействием	-	4	4
11	«Веревоочный курс» — простые элементы: паутина, мяч 12в круге	1	3	4
13	Совместное создание правил группы. Игровая этика	1	3	4
14	Разновозрастные пары: старший объясняет игру младшему	-	4	4
15	Зачёт в формате квеста	-	2	2
	Итого	10	38	48

Содержание модуля «Я и другие: играем вместе»

Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Что такое игра

Теория

Знакомство с педагогом, кабинетом и программой «Игра-Арт». Обсуждение: что такое дополнительное образование и чем оно отличается от уроков; почему занятия строятся через игру. Инструктаж по технике безопасности в помещении и при подвижных играх: безопасное пространство (убрать стулья, освободить середину), правила перемещения, запрет на толкание и бег с препятствиями, правила использования игрового инвентаря. Понятие «игра»: чем игра отличается от обычной деятельности (добровольность, правила, воображение, результат — эмоции и опыт).

Практика

Пробная игровая разминка — «Идём по кругу» (шагаем в такт, по сигналу меняем направление). Беседа-знакомство: каждый называет имя и одно любимое занятие. Обсуждение: «Какие игры вы знаете? Зачем люди играют?» Формирование первоначального круга рефлексии — ритуал завершения занятия: каждый говорит одно слово о своём состоянии.

Тема 2. Виды игр. Правила игры и зачем они нужны

Теория

Классификация игр: подвижные, настольные, ролевые, театрализованные, коммуникативные, музыкальные. Примеры каждого вида. Что такое правила игры: зачем они нужны, что будет без них, как правила помогают договариваться. Чем «честная игра»

отличается от «игры ради выигрыша любой ценой». Понятие игровой этики: уважение к партнёру, умение проигрывать, поздравление победителя. Обсуждение: «Бывало ли, что кто-то нарушал правила? Что вы чувствовали?»

Практика

Демонстрационная игра без правил — педагог проводит игру, где правила не объявлены. Дети пытаются играть и сталкиваются с хаосом. Обсуждение: «Что произошло? Чего не хватило?» Игра «Меняются местами те, кто...» (с чёткими правилами). Игра «Камень-ножницы-бумага» в круге — с последующим обсуждением: «Было ли обидно проиграть? Как поздравить победителя?» Рефлексивный круг.

Тема 3. Игры-знакомства: «Снежный ком», «Интервью с соседом», «Моё имя»

Теория

Зачем нужно знакомиться. Как представить себя: имя, возраст, что нравится. Что мешает знакомству (стеснение, страх, незнание, с чего начать). Как помочь другому рассказать о себе (задать вопрос, улыбнуться, слушать). Особенности знакомства в разновозрастной группе: как младшему обратиться к старшему, как старшему проявить интерес к младшему.

Практика

- Игра «Снежный ком»: дети встают в круг, первый называет имя, второй — имя предыдущего и своё, третий — два предыдущих и своё, и так далее. Младшим помогают старшие. Проводится 2–3 раза с ускорением.
- Игра «Интервью с соседом»: дети разбиваются на пары (старший + младший), 5 минут берут друг у друга интервью (3–4 вопроса от педагога: «Чем любишь заниматься?», «Какая любимая игра?», «Чего боишься?»), затем представляют партнёра группе.
- Игра «Моё имя»: каждый ребёнок придумывает прилагательное к своему имени на ту же букву (Весёлый Вася, Любознательная Лена). Обсуждение: «Что нового узнали друг о друге? Кто запомнился?»
- Рефлексивный круг: «Было ли трудно говорить о себе? Что помогло?»

Тема 4. Игры на внимание и реакцию: «Запрещённое движение», «Слушай команду»

Практика

- Разминка-обсуждение. Зачем в игре нужно внимание. Что помогает сосредоточиться.
- Игра «Запрещённое движение»: педагог показывает серию движений, дети повторяют, но одно движение — «запрещённое» (объявляется заранее). Кто повторил запрещённое — садится. Постепенно усложняется: запрещённых движений становится два, три.

- Игра «Слушай команду»: педагог подаёт команды («руки вверх», «присесть», «поворот направо»), но выполняет другое движение (пытается запутать). Дети должны выполнять только то, что слышат, а не то, что видят. Вариант: ведущим становится ребёнок.
- Игра «Замри» (дополнительно): под музыку дети двигаются, по сигналу — замирают в позе. Кто шевельнулся — выбывает или становится «судьёй».
- Рефлексивный круг: «Что помогало быть внимательным? Что отвлекало?»

Тема 5. Игры на согласование действий: «Стена и зеркало», «Синхронное движение»

Теория

Что значит «согласовать действия». Почему в команде важно чувствовать партнёра. Как договариваться о совместном движении: смотреть на партнёра, подстраиваться, не торопиться. Обсуждение: «Что происходит, когда один торопится, а другой не успевает?» Как сказать партнёру, что нужно замедлить, без обиды.

Практика

- Игра «Стена и зеркало»: пары лицом друг к другу. Один — «стена» (ведущий), делает движения, второй — «зеркало», повторяет максимально точно. Затем смена ролей. Усложнение: движения становятся сложнее (две руки, повороты, мимика). Разновозрастные пары: старший сначала ведёт, потом младший.
- Игра «Синхронное движение»: группа из 3–5 человек должна одновременно начать движение, двигаться синхронно и одновременно остановиться — без слов и сигналов, только через наблюдение друг за другом. Усложнение: движения задаются заранее (три шага вперёд, поворот, хлопок), но момент начала не объявляется.
- Игра «Орёл и цапля» (дополнительно): пары, один закрывает глаза, второй ведёт за руку по комнате, обходя препятствия. Смена ролей.
- Рефлексивный круг: «Как вы договаривались? Кто чувствовал партнёра лучше? Что было самым трудным?»

Тема 6. Что такое коллектив. Как возникает доверие

Теория

Понятие «коллектив». Чем группа людей отличается от коллектива (общая цель, правила, забота друг о друге). Как возникает доверие: через совместный опыт, через соблюдение договорённостей, через помощь. Что разрушает доверие (обман, насмешка, нарушение правил). Обсуждение: «Кому вы доверяете? Почему? Что нужно сделать, чтобы вам доверяли?»

Практика

- Игра «Связующая нить»: дети в кругу, педагог передаёт клубок ниток, держа конец, и говорит: «Я передаю нитку ____ (имя), потому что он/она ____ (положительное качество)».

Нить передаётся дальше, образуя «паутину». Затем обсуждают: «Что нас связывает? Что будет, если один отпустит нить?»

- Игра «Комплимент по кругу»: каждый говорит соседу справа одно доброе слово о нём — то, что заметил на занятиях.

- Игра «Машина» (дополнительно): группа из 4–6 человек создаёт «машину» из своих тел — каждый элемент (колесо, руль, двигатель) должен двигаться синхронно, чтобы «машина» поехала.

- Рефлексивный круг: «Изменилось ли ваше отношение к кому-то в группе? Что помогает доверять?»

Тема 7. Коммуникативные игры: «Два круга», «Передай предмет», «Связующая нить»

Практика

- Короткая вводная (3–5 минут): что такое коммуникативная игра и чем она отличается от обычной (важен не результат, а процесс общения).

- Игра «Два круга»: дети образуют два круга — внутренний и внешний, лицом друг к другу. По сигналу внутренний круг стоит, внешний сдвигается на одного человека вправо. Каждая новая пара отвечает на вопрос педагога за 30 секунд: «Что ты любишь делать вечером?», «Если бы ты был животным, кем бы был?», «Что тебя радует?». Пары меняются 5–6 раз.

- игра «Передай предмет»: в кругу передают предмет (мяч, игрушку) под музыку. У кого оказался предмет — отвечает на вопрос группы или задаёт вопрос группе. Вариант: передают «с настроением» — радостно, грустно, сердито, и следующий должен «подхватить» настроение.

- Игра «Связующая нить» (повторение с углублением): вариант «нити доверия» — каждый называет человека в группе, которому он доверяет, и объясняет почему.

- Рефлексивный круг: «С кем из группы вы узнали друг друга лучше? Что нового услышали?»

Тема 8. Игры на доверие: «Доверительное падение», «Поводырь»

Теория

Что такое доверие в действии. Почему доверие требует смелости. Правила безопасности в играх на доверие: как ловить, как страховать, как сказать «я не готов». Право отказаться от участия в конкретной игре — это нормально. Как поддержать того, кому страшно. Обсуждение: «Что чувствует человек, который доверяет? А который подстраховывает?»

Практика

- Игра «Доверительное падение»: стоит группами по 3 человека. Один встаёт спиной к двум другим, закрывает глаза и падает назад — двое ловят под руки. Высота падения минимальная. Страхующие следят за техникой. Смена ролей. Обязателен инструктаж: ноги страхующих на ширине плеч, руки готовы, ловим корпус, а не голову.

- Игра «Поводырь»: пары. Одному завязывают глаза (или закрывают), второй ведёт за руку, описывая пространство голосом и руками: «Сейчас порог, поверни направо, шаг вправо». Маршрут по залу с препятствиями (стулья, конусы). Затем смена ролей. Разновозрастные пары: старший сначала ведёт младшего, потом наоборот — младший ведёт старшего.

- Игра «Глаза в глаза» (дополнительно): пары садятся друг напротив друга и смотрят в глаза 30 секунд, потом обсуждают, что чувствовали.

Рефлексивный круг: «Было ли страшно? Что помогло довериться? Что чувствовал тот, кто страховал?»

Тема 9. Разновозрастное взаимодействие: особенности и преимущества

Теория

Что значит «разновозрастная группа». Чем она отличается от класса, где все одного возраста. Преимущества: старшие учат и берут ответственность, младшие учатся у старших и не боятся задавать вопросы. Что мешает: стеснение младших, нетерпение старших, разный темп. Как общаться с человеком другого возраста: уважение, терпение, готовность объяснить ещё раз. Обсуждение: «Что старшие могут научить у младших? А младшие у старших?»

Практика

- Игра «Меняю местами» (вариант с возрастными признаками): «Меняются местами те, кто старше 10 лет», «...кто ходит в начальную школу», «...у кого есть брат или сестра». Обсуждение: «Что общего? Чем отличаемся?»

- Игра «Броуновское движение»: дети хаотично ходят по залу, по сигналу объединяются в группы по заданному признаку: «группа из трёх человек разного возраста», «группа из четырёх, где старший ведёт младших за руку». Задача — быстро договориться.

- Игра «Интервью в тройках» (старший, средний, младший): старший берёт интервью у младшего на тему «Какие игры тебе нравятся», средний — у старшего на тему «Какие игры были популярны, когда ты был маленьким». Затем представляют ответы.

- Рефлексивный круг: «Что было нового в общении с теми, кто другого возраста? Что было удобно/неудобно?»

Тема 10. Игры-эстафеты с командным взаимодействием

Практика

- Короткая вводная (5 минут): что такое эстафета, почему командная игра требует координации. Распределение на разновозрастные команды. Обсуждение: «Как использовать сильные стороны каждого возраста?» (младшие — быстрые, старшие — сильные и стратегически мыслят).

Эстафета 1. «Передача мяча по кругу»: команды встают в круг, передают мяч через верх — от одного к другому, не роняя. Кто быстрее.

Эстафета 2. «Бег с заданием»: добежать до конуса, выполнить задание (назвать 3 фрукта, 3 цвета, 3 имени в группе), вернуться, передать эстафету.

Эстафета 3. «Переноска»: команда переносит «пострадавшего» (одного из участников) на руках от старта до финиша. Важно распределить роли: кто несёт, кто страхует.

Эстафета 4. «Хвосты»: каждому привязывают ленту-хвост. Задача — собрать хвосты соперников, сохранив свой. Командный вариант: защищать хвосты своих.

Эстафета 5. «Ковер-самолёт»: команда помещается на куске ткани (плёнки), нужно переехать от старта до финиша, не ступая на пол. Решение — перетаскивать друг друга.

Обсуждение после каждой эстафеты: «Как договаривались? Кто командовал? Все ли участвовали? Что улучшить в следующем раунде?»

Рефлексивный круг: «Что было труднее — бежать или договариваться? Как команда принимала решения?»

Тема 11. «Верёвочный курс» — простые элементы: паутина, мяч в круге

Теория

Что такое верёвочный курс и откуда он пришёл (командные испытания на доверие и сотрудничество). Принципы: «вместе — значит возможно», «ошибаться — нормально», «каждый важен». Правила безопасности: не тянуть верёвку резко, не отпускать без предупреждения, предупреждать о своих действиях. Обсуждение: «Какая задача кажется невыполнимой, но может быть решена командой?»

Практика

- Элемент «Паутина»: между двумя стульями натягивается верёвочная сетка (диагональные нити с отверстиями разного размера). Команда должна перебраться с одной стороны на другую, не касаясь верёвок, через отверстия. Если касание — человек возвращается. Стратегия: кто-то проходит в большие отверстия, кого-то протаскивают (осторожно) в маленькие. Все участвуют в страховке.

- Элемент «Мяч в круг»: команда встаёт в круг, берётся за верёвку, образуя замкнутый контур. На верёвку кладётся мяч. Задача — поднять и опустить мяч, не уронив, согласовывая натяжение верёвки. Усложнение: перенести мяч до стойки, не уронив.
- Элемент «Электрическая петля» (дополнительно): верёвочное кольцо на полу, вся команда должна оказаться внутри одновременно, затем кольцо уменьшается (завязывается узел), и снова все помещаются. И так — до минимума.
- Элемент «Токсичные отходы» (дополнительно): мяч (или предмет) лежит на покрывале. Команда за углы поднимает его и переносит до цели, не уронив и не касаясь руками.
- Рефлексивный круг: «Что было самым сложным? Как вы договаривались? Кто предложил решение? Все ли слышали друг друга?»

Тема 13. Совместное создание правил группы. Игровая этика.

Теория

Что такое «правила группы» и зачем они нужны. Чем они отличаются от «правил, которые кто-то придумал за тебя». Как создаются правила вместе: каждый предлагает, обсуждаются, принимаются голосом или консенсусом. Что такое игровая этика: честность, уважение к проигравшему, умение не злиться при поражении, поздравление победителя. Обсуждение: «Какие правила вам нужны, чтобы было комфортно?»

Практика

- Упражнение «Идеальная группа»: дети в малых группах (3–4 человека, разновозрастных) обсуждают и записывают 5 правил, которые, по их мнению, нужны группе. Затем группы представляют свои списки.
 - Обсуждение и объединение: педагог сводит все предложения в один список, группа обсуждает: «С этим согласны? Это понятно? Как проверить, что правило работает?» Правила формулируются позитивно («говорим по одному», «помогаем тому, кому трудно»), а не через запреты.
 - Создание «Кодекса группы»: итоговый список правил записывается на большом листе, украшается, каждый ставит подпись или отпечаток пальца. Кодекс вывешивается в кабинете.
 - Игра-тест на правила: проводится игра с провокацией (например, «Тишина»: нужно передать предмет по кругу в полной тишине; если кто-то засмеялся — круг начинается сначала). Обсуждение: «Работают ли наши правила? Что нужно добавить?»
- Рефлексивный круг: «Какое правило важнее всего для тебя лично? Почему?»

Тема 14. Разновозрастные пары: старший объясняет игру младшему

Практика

Вводная (5 минут): напоминание о принципах разновозрастного взаимодействия. Сегодня — практическая задача: старший выбирает игру из тех, что прошли на занятиях, и учит ей младшего. Младший — пробует и задаёт вопросы. Затем — наоборот: младший придумывает простую игру и объясняет её старшему.

- Старший учит младшего

Пары формируются: один старший (10–14 лет) + один младший (7–9 лет). Старший выбирает игру (из картотеки занятий: «Снежный ком», «Запрещённое движение», «Стена и зеркало» и т. д.), объясняет правила простыми словами, проверяет, понял ли младший, и проводит игру вдвоём или с небольшой подгруппой. Педагог наблюдает и помогает при необходимости.

Обсуждение в середине: «Что было труднее — объяснять или понимать? Что помогло?»

- Младший придумывает игру

Младший придумывает простую игру (или берёт знакомую и изменяет одно правило) и объясняет старшему. Старший слушает, задаёт уточняющие вопросы, играет. Это даёт младшему опыт «быть автором и ведущим».

- Взаимная оценка и презентация

Каждая пара кратко представляет свою игру группе: что за игра, как объясняли, что было трудно. Группа задаёт вопросы. Взаимная оценка: старший говорит, что младший сделал хорошо; младший — что старший объяснил понятно.

- Рефлексивный круг: «Что было новым в роли учителя? Что — в роли ученика? Кто хотел бы ещё раз быть ведущим?»

Тема 15. Зачёт в формате квеста.

МОДУЛЬ «Игровой мир: от правил к творчеству»

Цель – освоение разных типов игр — настольных, командных, арт-игр — и первых опытах творческого преобразования игры.

Предполагаемый результат: опыт творческого преобразования игры

Формы контроля – мини-турнир, творческая мастерская

Форма подведения итогов - зачёт в формате тестов «Самара туристическая»

Интеграция с общеобразовательными предметами

Модуль «Игровой мир: от правил к творчеству» работает как мост между разными школьными предметами. Его суть — в том, чтобы сначала разобрать правила игры (что

тренирует логику, анализ, регулятивные навыки), а затем дать детям пространство для творчества: изменить правила, придумать свою игру, оформить её.

- **Русский язык и литературное чтение.** Разбирайте правила игр, где нужно читать и понимать инструкции (например, «Эрудит», «Читай-хватай»). Можно создать настольную игру по произведению: придумать поле с вопросами по сюжету, карточки с заданиями (составить слово из букв названия главы, найти фразеологизм в тексте). Это тренирует внимание к тексту и расширяет словарный запас. Ещё вариант: после драматизации сцены из книги дети оформляют «игровое поле» — рисуют карту событий или создают карточки с ролями.

- **Математика.** Многие настолки построены на счёте, сравнении чисел, логических закономерностях. На уроке можно разобрать механику: как в игре считаются очки, как строятся числовые последовательности, как оценивается вероятность хода. Это помогает в увлекательной форме отрабатывать вычислительные навыки и развивать логическое мышление.

- *Окружающий мир, биология, география.* Используйте тематические игры: «Царство природы» (биология), «Вокруг света» (география). В них нужно классифицировать объекты (растения, животные, страны), отвечать на фактологические вопросы. Тема правил здесь даёт повод обсудить, как в игре моделируются реальные системы (экосистема, путешествие), и какие правила в них заложены. А на этапе творчества дети могут сами составить викторину или карту-игру по пройденной теме.

- *История.* Можно взять игры с историческим сюжетом или хронологией. Разбирая правила, дети учатся выстраивать причинно-следственные связи, понимать контекст эпохи. Например, в игре на угадывание исторического персонажа нужно давать подсказки, опираясь на знания о времени жизни героя, его деяниях. А в творческом задании — придумать свою настольную игру-путешествие по выбранному историческому периоду.

- *Обществознание.* Через игры можно моделировать социальные ситуации: распределение ресурсов, принятие коллективных решений, разрешение конфликтов. Обсуждая правила, затрагивайте темы справедливости, правил поведения в группе, ответственности за свои действия. На этапе творчества дети могут разработать игру, имитирующую работу парламента, рыночные отношения или решение экологической проблемы.

Изобразительное искусство и технология (труд). На этапе творчества дети оформляют свою игру: рисуют поле, создают фишки, карточки, делают элементы из подручных материалов. Это связывает теорию с ручным трудом и дизайном. Можно добавить этап прототипирования: сначала набросать идею на бумаге, затем собрать макет.

- *Физическая культура.* Некоторые игры требуют двигательной активности. Можно связать модуль с физкультурой, организовав подвижные игры с правилами, а затем предложить детям адаптировать их (изменить правила, добавить элементы стратегии) или создать свою подвижную игру с творческим оформлением (например, сделать медали или значки для победителей).
- *Музыка.* Идеи из модуля можно перенести в творческую деятельность: создать «музыкальную настольную игру», где ход определяется прослушиванием фрагмента и выбором следующего шага, или оформить игровое поле в виде нотного стана. Это развивает ассоциативное мышление и связывает игру с художественным восприятием.

Учебно-тематический план модуля
«Игровой мир: от правил к творчеству»

№	Тема	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
1	Настольные игры: классификация. Правила	1	1	2
2	Игры на удачу: «Уно», «Доббль»	-	3	3
3	Игры на стратегию: «Каркассон», «Тикет-ток-Райд»	1	3	4
4	Игры на коммуникацию: «Активити», «Алиас»	-	4	4
5	Турниры в малых группах. Разновозрастные команды	-	4	4
6	Как справедливо судить игру	1	1	2
7	Создание простых настольных игр из подручных материалов	1	3	4
8	Что такое арт-игра. Цвет, форма, звук в игре	1	1	2
9	Рисунок как игра: «Передай рисунок», «Слепой художник»	-	4	4
10	Коллаж по теме игры	-	4	4
11	Создание игровых атрибутов: карточки, жетоны, кубики из картона	1	3	4
12	«Живые картины» — позирование и угадывание	-	4	4
13	Музыкальные игры: «Угадай мелодию», музыкальные стулья с вариациями	-	4	4
14	Самара туристическая для детей и родителей	2	-	2
15	Зачёт в формате тестов «Самара туристическая»	-	1	1
	Итого	8	40	48

Содержание модуля «Игровой мир: от правил к творчеству»

Тема 1. Настольные игры: классификация. Правила.

Теория

Знакомство с миром настольных игр. Классификация: игры на удачу (решает случай — кубики, карточки), игры на стратегию (решает планирование — расстановка, расчёт ходов), игры на коммуникацию (решает умение объяснять, договариваться, убеждать). Примеры каждого типа. Чем настольная игра отличается от подвижной: фиксированное пространство, очерёдность ходов, лимит времени. Что такое «правила настольной игры»:

компоненты (поле, карточки, фишки, кубики), цель, условия победы, очерёдность, ограничения. Как читать правила: карточка-памятка, иллюстрации, пример хода. Обсуждение: «В какие настольные игры вы играли дома? К какому типу они относятся?»

Практика

Демонстрация: педагог кратко показывает 2–3 игры разных типов и спрашивает группу, к какому типу относится каждая. Упражнение «Сортировка»: детям раздаются карточки с названиями игр, нужно разложить их на три стопки — «удача», «стратегия», «коммуникация» с обоснованием. Пробная игра: группа делится на столы по 3–4 человека, каждый стол играет в одну простую игру (например, «Уно» или «Доббль»), затем обсуждают: «От чего зависел выигрыш — от случая или от решения?» Рефлексивный круг.

Тема 2. Игры на удачу: «Уно», «Доббль»

Практика

- Короткая вводная (3–5 минут): что значит «игра на удачу». Можно ли повлиять на результат или всё решает случай? Почему такие игры хороши для разновозрастной группы (у всех равные шансы).
- «Уно»: педагог объясняет правила, показывает карточки. Группа делится на столы по 4–5 человек (разновозрастный состав). Игра проводится в 2–3 раунда. После первого раунда — обсуждение: «Что было непонятно? Какие карточки вызвали спор?» После второго — усложнение: вводятся дополнительные правила («+2 на +2», смена направления). Младшим помогают старшие — объясняют ход, подсказывают, какую карточку положить.
- «Доббль»: правила объясняются за 2 минуты (найти совпадающий символ между двумя карточками). Игра проводится в нескольких форматах: «кто быстрее», «на выбывание», «командный». Усложнение: вместо карточек с символами — самодельные карточки, на которых дети нарисовали свои значки. Обсуждение: «Зависел ли результат от возраста? От опыта?»
- Рефлексивный круг: «Честно ли, когда решает случай? Как не обидеться, если проиграл из-за невезения?»

Тема 3. Игры на стратегию: «Каркассон», «Тикет-ток-Райд»

Теория

Что такое стратегия. Чем стратегическая игра отличается от игры на удачу: здесь важно думать наперёд, планировать, предвидеть ход соперника. Понятия: ресурс, территория, очерёдность, «длинная» и «короткая» стратегия. Почему в стратегии возраст не главное — важнее умение видеть картину целиком. Обсуждение: «Можно ли выиграть, не планируя? Что бывает, когда планируешь только свой ход и не замечаешь чужой?»

Практика

- «Каркассон»: педагог объясняет правила с использованием демонстрационного поля. Пробная партия — педагог играет против группы, объясняя каждый ход. Затем дети играют самостоятельно в четвёрках. После первой партии — обсуждение: «Куда выгоднее ставить человечка — на дорогу, город или монастырь?» Вторая партия — с разновозрастными парами: младший и старший играют за одно «княжество», советуясь.
- «Тикет-ток-Райд» (упрощённый вариант: правила: собирать вагончики и строить железные дороги между городами. Пробная партия в четвёрках. Обсуждение: «Что выгоднее — строить короткие маршруты или длинные? Как мешать сопернику и стоит ли это делать?»
- Рефлексивный круг: «Чем стратегия похожа на жизнь? Бывало ли, что план не сработал? Что сделали?»

Тема 4. Игры на коммуникацию: «Активити», «Алиас»Практика

- Вводная: что значит «игра на коммуникацию». Почему умение объяснять и понимать — это навык, который тренируется. Что мешает понять другого: невнятная речь, сложные слова, отсутствие примеров. Что помогает: простые слова, жесты (если разрешены), паузы.
- «Алиас»: правила — объяснить слово партнёру, не называя его и однокоренных. Группы по 3–4 человека. Первый раунд — простые слова (предметы, животные). Второй — сложнее (профессии, эмоции). Третий — разновозрастные пары: старший объясняет слово младшему, младший — старшему. Обсуждение: «Какие слова было легче объяснять? Какие труднее? Что помогло понять?»
- «Активити»: три формата объяснения — словами, пантомимой, рисунком. Дети пробуют каждый формат. Проводится командный турнир: разновозрастные команды соревнуются, кто больше слов отгадает за раунд. Усложнение: «рисунок одной линией», «пантомима без рук», «объяснение только существительными». Обсуждение после каждого формата: «Что было эффективнее? Что мешало?»
- Рефлексивный круг: «Какой способ объяснения — словами, жестами или рисунком — вам ближе? Почему?»

Тема 5. Турниры в малых группах. Разновозрастные командыПрактика

- Вводная: что такое турнир. Чем турнир отличается от разовой игры: таблица результатов, очерёдность, честность судейства. Как составить команду, где есть и

старшие, и младшие, чтобы шансы были равны. Обсуждение: «Справедливо ли, если в одной команде только старшие? Как уравнять?»

- Подготовка: дети делятся на 3–4 разновозрастные команды по 3–4 человека. Каждая команда придумывает название, девиз и выбирает капитана. Педагог объясняет формат: турнир по 3 играм — одна на удачу, одна на стратегию, одна на коммуникацию (из ранее пройденных).

- Турнир:

- Раунд 1 — «Доббль» (командный зачёт: каждый член команды играет против одного из другой команды, очки суммируются).
- Раунд 2 — «Каркассон» (упрощённый, командный: пара из каждой команды играет против пары другой команды).
- Раунд 3 — «Алиас» (командный: кто больше слов отгадает за 2 минуты).

После каждого раунда — таблица результатов на доске. Дети сами подсчитывают очки и заполняют таблицу.

- Обсуждение итогов турнира: «Кто играл лучше, чем ожидал? Кто помог команде больше всего? Было ли обидно проиграть? Как поздравить победителей?»

- Рефлексивный круг: «Что помогло команде работать вместе? Что бы изменили в составе команды?»

Тема 6. Как справедливо судить игру

Теория

Что такое судейство. Зачем нужен судья: следит за правилами, разрешает споры, следит за временем. Каким должен быть судья: беспристрастный, внимательный, спокойный. Что нельзя судье: подсказывать, играть «за своих», сердиться. Как разрешать спор: выслушать обе стороны, обратиться к правилам, принять решение. Если судья ошибся — как поступить (признать ошибку, пересмотреть решение). Обсуждение: «Бывало ли, когда судья был несправедлив? Что вы чувствовали?»

Практика

- Упражнение «Спорная ситуация»: педагог разыгрывает 3–4 спорные ситуации из знакомых игр (например, «он положил карточку не того цвета», «она забыла сказать "Уно"»). Дети обсуждают, как судья должен решить.

- Практика судейства: дети разбиваются на тройки — двое играют, один судит. После 5 минут — смена ролей. Судья следит за правилами, разрешает спор, объявляет результат. Педагог наблюдает и даёт обратную связь: «Ты был справедлив? Ты объяснил решение?»

- Рефлексивный круг: «Трудно ли быть судьёй? Что было сложнее — судить или играть?»

Тема 7. Создание простых настольных игр из подручных материалов

Теория

Как рождается игра. Три вопроса создателя: «Какая цель?», «Какие правила?», «Что нужно для игры?» Прототип: простая версия игры, чтобы проверить идею. Какие материалы можно использовать: картон, бумага, фломастеры, скрепки, пуговицы, лего. Как записать правила коротко: 3–5 пунктов, один пример хода. Обсуждение: «Если бы вы придумывали игру, какой бы она была?»

Практика

Шаг 1. Брейншторм идей: каждый ребёнок или пара придумывает идею игры — тип (удача, стратегия, коммуникация), название, цель. Записывает на листе. Обсуждение идей в группе: «Это похоже на игру? Понятна ли цель?»

Шаг 2. Создание прототипа: дети делают игровое поле (рисуют на картоне А4), фишки (пуговицы, лего, скрепки), карточки (из цветной бумаги), кубик (склеивают из картона). Старшие помогают младшим с вырезанием и оформлением, младшие предлагают идеи для правил.

Шаг 3. Тестирование: пары меняются играми и играют в прототипы друг друга. Обратная связь: «Понятно ли? Интересно ли? Что бы изменили?» Дети вносят 1–2 исправления по результатам теста.

Рефлексивный круг: «Что было сложнее — придумать, сделать или объяснить? Что хотите доработать?»

Тема 8. Что такое арт-игра. Цвет, форма, звук в игре

Теория

Что такое арт-игра: игра, где главное — не выигрыш, а творческое самовыражение. Чем арт-игра отличается от обычной: результат — не очки, а рисунок, коллаж, образ, звук. Как искусство помогает в общении: через цвет и форму можно выразить то, что трудно сказать словами. Примеры: «Передай рисунок» — каждый добавляет элемент к общему рисунку; «Слепой художник» — один рисует под диктовку другого. Как цвет влияет на настроение (тёплый — энергия, холодный — спокойствие), как форма передаёт характер (острые углы — напряжение, круги — мягкость), как звук задаёт темп. Обсуждение: «Какую эмоцию вызывает красный цвет? А синий?»

Практика

- Упражнение «Цвет и эмоция»: педагог называет эмоцию (радость, страх, спокойствие, злость), дети выбирают цвет и заполняют квадрат. Сравниваем, у кого какие цвета совпали.

- Упражнение «Форма и характер»: дети лепят из пластилина или рисуют форму, которая, по их мнению, передаёт заданное качество («быстрый», «тяжёлый», «лёгкий»). - Упражнение «Звук и темп»: педагог включает 3 фрагмента разной музыки, дети двигаются в соответствии с темпом, затем обсуждают, какой темп подошёл бы для какой игры.

- Рефлексивный круг: «Как цвет, форма и звук могут изменить игру?»

тема 9. Рисунок как игра: «Передай рисунок», «Слепой художник»

Практика

- Вводная (3 минуты): напоминание — в арт-игре важен процесс, а не результат. Ошибки — часть игры.

- «Передай рисунок» (1,5 ч.): дети садятся в круг, у каждого — лист и фломастер. По сигналу каждый начинает рисунок (1 минута), по сигналу передаёт лист соседу справа и получает лист от соседа слева. Продолжает рисунок, начатый другим. 5–6 передач. В конце — «выставка»: каждый видит, как его начало превратилось в общую работу. Обсуждение: «Узнаёшь свой первый штрих? Что добавили другие? Как договаривались без слов?» Вариант: задаётся тема («Мой город», «Игры будущего»).

- «Слепой художник» (1,5 ч.): пары (разновозрастные). Один — «художник» с закрытыми глазами и листом, второй — «модель» или «диктатор», который описывает, что нужно нарисовать: «Нарисуй большой круг в центре, теперь два маленьких сверху — это глаза, внутри — точку, снизу — дугу». Сравнение результата с задумкой. Смена ролей. Усложнение: «диктатор» не видит рисунка и описывает абстрактно («нарисуй что-то мягкое, потом что-то острое»).

- «Рисование спинами» (дополнительно, 1 ч.): тройки. Первый рисует на спине второго пальцем, второй передаёт ощущение третьему, который рисует на бумаге. Сравнение исходного рисунка с результатом.

Рефлексивный круг: «Что было труднее — рисовать, не видя, или объяснять? Как рисунок помогает понять другого?»

Тема 10. Коллаж по теме игры

Практика

- Вводная (5 минут): что такое коллаж. Какие материалы нужны: журналы, цветная бумага, ножницы, клей, фломастеры, природные материалы (листья, ветки — если есть). Как коллаж может рассказать историю игры.

Часть 1. Индивидуальный коллаж «Моя любимая игра»: каждый ребёнок создаёт коллаж, изображающий игру, которая ему больше всего понравилась на занятиях. Использует

вырезки из журналов, цветную бумагу, рисунки. В коллаже должны быть: название игры, 2–3 элемента, которые запомнились, и одно слово-эмоция.

Часть 2. Коллективный коллаж «Игровой мир нашей группы»: вся группа работает на большом листе ватмана (А0 или 2 листа А1, склеенных вместе). Каждый ребёнок добавляет свой фрагмент: игру, в которую играл, или игру, которую придумал. Фрагменты соединяются дорожками, символами, цветом. Получается карта пройденных и будущих игр. Обсуждение в процессе: «Куда приклеить твой фрагмент? Как соединить с соседним?»

- Выставка: индивидуальные коллажи раскладываются, дети ходят по «галерее», оставляют стикеры с одним словом о каждой работе. Коллективный коллаж вывешивается в кабинете.

- Рефлексивный круг: «Какой фрагмент коллективного коллажа вам особенно нравится? Что нового узнали о вкусах друг друга?»

Тема 11. Создание игровых атрибутов: карточки, жетоны, кубики из картона

Теория

Что такое игровой атрибут и зачем он нужен: делает игру осязаемой, наглядной, запоминающейся. Виды атрибутов: карточки (с заданиями, символами, словами), жетоны (очки, ресурсы), кубики (случайность, движение), фишки (перемещение по полю). Из чего можно сделать: картон, цветная бумага, скрепки, пуговицы, лего, наклейки. Как сделать аккуратно: ровный срез, чёткий рисунок, одинаковый размер. Обсуждение: «Можно ли играть без атрибутов? Что изменится?»

Практика

Часть 1. Карточки: каждый делает набор из 6–8 карточек для придуманной ранее игры (тема 7) или для игры «Алиас» (слова разной сложности). Старшие помогают с написанием, младшие — с иллюстрированием. Картон нарезается на одинаковые прямоугольники.

Часть 2. Жетоны и кубик: жетоны делаются из пуговиц или картона (круги диаметром 2–3 см), на них рисуются очки или символы. Кубик: развёртка из картона (6 квадратов со склейками), склеивается, цифры или символы наносятся фломастером. Каждый делает свой кубик — с обычными цифрами или с символами для своей игры.

Часть 3. Сборка «игрового набора»: каждый ребёнок собирает свой набор — карточки, жетоны, кубик, поле (из темы 7). Всё складывается в конверт или коробку. На конверте — название игры и имя автора. Дети обмениваются наборами и проверяют: «Всё ли на месте? Понятно ли, как играть?»

- Рефлексивный круг: «Что было сложнее сделать — карточки, жетоны или кубик? Аккуратно ли получилось? Что бы переделали?»

Тема 12. «Живые картины» — позирование и угадывание

Практика

- Вводная (5 минут): что такое «живая картина». Как телом и мимикой можно изобразить сцену без слов. Чем это похоже на театр и чем отличается от пантомимы (в «живой картине» участники замирают, как фотография).

Часть 1. Разминка: упражнение «Замри»: под музыку дети двигаются, по сигналу замирают в позе, отражающей заданную эмоцию (радость, удивление, страх, задумчивость). Обсуждение: «Угадали, какую эмоцию показывал?»

Часть 2. «Живая картина» в парах: разновозрастные пары. Педагог задаёт тему — «Два друга играют», «Кто-то проиграл и расстроился», «Капитан ведёт команду к победе». Пары договариваются, кто какую позу принимает, и «замирают». Остальные угадывают, что изображено. Смена тем и пар.

Часть 3. «Живая картина» в группах: группы по 4–5 человек. Каждая группа получает карточку со сценой (запечатлён момент игры: «Турнир», «Судья спорит с игроком», «Команда празднует победу»). У группы — 3 минуты на договорённость и позирование. Остальные угадывают. Усложнение: группа «оживает» на 10 секунд, показывая действие, затем снова замирает.

Часть 4. Финальное задание: каждая группа создаёт «живую обложку» для своей придуманной настольной игры (из темы 7) — позировует так, чтобы передать суть игры. Фотографирование (педагогом или одним из детей).

- Рефлексивный круг: «Трудно ли было договариваться о позах? Что было легче — позировать или угадывать?»

Тема 13. Музыкальные игры: «Угадай мелодию», музыкальные стулья с вариациями

Практика

- Вводная: как музыка помогает в игре. Ритм задаёт темп, мелодия — настроение. Музыкальные игры тренируют слух, реакцию и чувство ритма.

«Угадай мелодию»: педагог включает короткие фрагменты знакомых мелодий (детские песни, саундтреки из мультфильмов, народные мелодии). Дети угадывают. Форматы: индивидуальный (кто первый назвал), командный (разновозрастные команды — очки за отгадки), «с подсказкой» (педагог даёт одну букву). Усложнение: «угадай по первым нотам» (включается только начало), «угадай эмоцию» (какую эмоцию вызывает мелодия).

Музыкальные стулья: стульев на 1 меньше, чем игроков. Под музыку дети идут по кругу, музыка останавливается — садятся. Кому не хватило — выбывает, один стул убирается. Проводится 2–3 раунда.

Музыкальные стулья — вариации:

- «Стулья для двоих»: стульев в 2 раза меньше, нужно садиться парами. Кому не хватило — выбывает пара. Учит договариваться быстро.
- «Стулья-эмоции»: под музыку разного характера (весёлая, грустная, страшная) нужно не просто сесть, а принять позу, соответствующую настроению музыки.
- «Стулья-замри»: садиться можно только когда музыка смолкла, но нужно замереть в позе, заданной педагогом.

- Рефлексивный круг: «Какая музыкальная игра понравилась больше? Как музыка меняла ваше настроение?»

Тема 14. Самара туристическая для детей и родителей

Теория

- Знакомство с туристическим потенциалом Самары: главные достопримечательности, которые могут заинтересовать детей и родителей. Обсуждение в формате интерактивной беседы с презентацией.

Блок 1. «Где мы живём»:

- Набережная Волги — самая длинная в Европе, зонты, фонтаны, аллея роз.
- Струковский парк — аттракционы, ухувёртки (старейшие в России), фонтан-лазертаг.
- Парк имени Гагарина — детская железная дорога, канатная дорога, дельфинарий.
- Самарский зоопарк — unіq животные, контактный уголок.
- Площадь Куйбышева — самая большая в Европе, монумент Славы, вечный огонь.
- Самарский космический музей — ракета «Союз», скафандры, макеты спутников.

Блок 2. «Что посмотреть с родителями»:

- Самарский художественный музей — выставки, детские программы.
- Театры: «Самарский театр кукол», театр драмы, театр оперы и балета — какие спектакли подходят для семейного просмотра.
- Этнографический парк имени Гая — природа, музей под открытым небом.
- Музей «Самара космическая» — программа для семей.
- Загородные прогулки: Сокольи горы, Красная Глинка, Фёдоровские луга — маршруты для семьи.

Блок 3. «Куда сходить на выходные»:

Составление общего списка «Куда сходить в Самаре с родителями». Дети предлагают идеи, педагог фиксирует на доске. Обсуждение: «Что из этого вы уже видели? Что хотите показать родителям?»

Тема 15. Зачёт в формате тестов «Самара туристическая»

Практика

Зачёт проводится в формате командной тест-игры, объединяющей материал модуля (типы игр, арт-игры, создание атрибутов) с туристической темой Самары.

МОДУЛЬ «Игра-театр: выражаем себя»

Цель – развитие эмоционального интеллекта и навыков самовыражения через театрализованную игру; первый опыт выступления перед аудиторией

Предполагаемый результат: осваивать простые приёмы саморегуляции, начать осваивать взаимодействие с аудиторией, опыт публичного выступления.

Формы контроля – наблюдения, мини-спектакль

Форма подведения итогов – зачёт в формате игрового фестиваля

Интеграция с общеобразовательными предметами

Модуль «Игра-театр: выражаем себя» строится на том, что обучающийся сначала осваивает выразительные средства (голос, мимику, жест, костюм, декорации), а потом использует их, чтобы «прожить» учебный материал и показать своё понимание через сценическое действие.

- *Русский язык и литературное чтение.*

- Чтение по ролям и мини-инсценировки. Обучающиеся отрабатывают интонацию, паузы, громкость — так тренируется выразительное чтение и понимание подтекста.

- Театр одного слова/фразы. Одна и та же фраза произносится с разными эмоциями (радость, обида, удивление) — это углубляет понимание оттенков смысла и лексики.

- Пересказ от лица персонажа. Обучающийся рассказывает эпизод не как наблюдатель, а как герой (например, от лица зайца из сказки) — это развивает понимание мотивов и позиции.

Что даёт: развитие связной речи, понимание авторской позиции, работа с интонацией и лексикой, умение видеть подтекст.

- *История и обществознание.* Интервью с исторической личностью. Один ребёнок играет роль исторического персонажа, другие задают вопросы; ответы опираются на изученные факты.

- *Изобразительное искусство и технология.* Эскизы костюмов и декораций. Дети рисуют образы персонажей, продумывают детали, соответствующие эпохе, жанру, характеру.

Изготовление реквизита. Создание масок, кукол, элементов костюмов, декораций из доступных материалов — это связывает художественный замысел и практические навыки. Пространственное решение сцены (передний план, задний план, центр) отрабатывается через расстановку фигур и декораций.

- *Музыка.* Под музыку дети передают характер и настроение через движение и позу (например, «шторм», «тихая ночь», «весёлый праздник»). Использование шумовых инструментов, голоса, хлопков для создания звукового фона к мини-спектаклю. Обмен репликами в ритме (стихи, считалки, реплики персонажей) — развитие чувства ритма и выразительности речи.

- *Физическая культура.* Игры-этюды на взаимодействие. Сценки, где успех зависит от слаженности действий (передать предмет, не уронив, «построить мост» из тел и т. п.).

Учебно-тематический план модуля

«Игра-театр: выражаем себя»

№	Тема	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
1	Сценарий игры: завязка, развитие, кульминация, развязка	1	1	2
2	Роль и характер. Как войти в образ	1	1	2
3	Эмоции и их выражение. Этюды: «Радость», «Обида», «Удивление»	1	3	4
4	Игры-драматизации по сказкам	-	4	4
5	Сказка-импровизация: сюжет по заданным словам	-	4	4
6	Изготовление масок из бумаги для театрализации	1	2	3
7	Создание простых декораций и элементов костюмов	-	4	4
8	Репетиция мини-спектакля: распределение ролей	-	2	2
9	Репетиция мини-спектакля: отработка сцен	-	4	4
10	Показ мини-спектакля для родителей или другой группы	-	4	4
11	Обсуждение спектакля: что получилось, что улучшить	-	2	2
12	Игры-кричалки и игры-шептушки (контраст форматов)	-	4	4
13	«Игры народов России» — знакомство с играми разных культур	1	3	4
14	Подготовка к итоговому фестивалю: выбор игр, репетиция	0	4	4
15	Зачёт в формате игрового фестиваля	-	1	1
	Итого	5	43	48

Содержание модуля «Игра-театр: выражаем себя»

Тема 1. Сценарий игры: завязка, развитие, кульминация, развязка

Теория

Что такое сюжет и зачем он нужен в игре и театре; разбор 4 частей на примерах знакомых сказок и мультфильмов; связь сюжета и эмоций героя (в завязке — ожидание, в кульминации — напряжение и т. п.).

Практика

Коллективное «составление сюжета на карточках»: группа раскладывает события и объясняет, какие эмоции испытывает герой на каждом этапе; мини-игра «Продолжи историю»: один начинает, следующий добавляет событие, третий называет эмоцию героя.

Тема 2. Роль и характер. Как войти в образТеория

кто такой персонаж, из чего складывается характер (привычки, голос, походка, отношение к другим); простые приёмы «входа в образ» (детали костюма, реквизит, «маленькая привычка» героя).

Практика

Этюды «Один день из жизни персонажа» (без слов): каждый показывает 30–60 секунд, остальные угадывают характер и настроение; игра «Зеркало наоборот»: партнёр повторяет движения, но с другим характером (робкий/смелый, усталый/бодрый).

Тема 3. Эмоции и их выражение. Этюды: «Радость», «Обида», «Удивление»Теория

Базовые эмоции и их проявления (мимика, поза, дыхание, темп речи); безопасная лексика для называния эмоций; нормализация «сложных» чувств (обида — это нормально, её можно показать и прожить).

Практика

«Эмоциональный алфавит» (показ эмоций по карточкам); этюды по трём темам с разными условиями (в одиночестве, при друге, перед «строгим учителем»); мини-рефлексия после каждого этюда: «Что было легко/трудно? Что заметили другие?»

Тема 4. Игры-драматизации по сказкамПрактика

Выбор 1–2 коротких сказок; распределение ролей без «главных/второстепенных» (каждый получает значимую функцию: рассказчик, звук, деталь); проработка эмоций героев; репетиция и показ внутри группы.

Тема 5. Сказка-импровизация: сюжет по заданным словамПрактика

Группа получает 4–5 слов-подсказок и за 10–15 минут сочиняет мини-историю; распределение ролей и импровизация без заучивания текста; фокус на эмоциях и реакции на неожиданные повороты.

Тема 6. Изготовление масок из бумаги для театрализации

Теория

Зачем нужны маски в театре; как маска помогает «спрятать» стеснение и «усилить» характер; техника безопасности при работе с ножницами и клеем.

Практика

Создание простой маски (картон/бумага, декор), обсуждение: «Какая эмоция у моей маски? Какой характер?» Проба «маска — не маска»: сравнить, как меняется поведение и уверенность.

Тема 7. Создание простых декораций и элементов костюмов

Практика

Работа в малых группах над 2–3 простыми элементами (ширма, «дерево», «трон», плащи-накидки); обсуждение, как декорации и костюм влияют на характер героя и атмосферу сцены.

Тема 8. Репетиция мини-спектакля: распределение ролей

Практика

Общее обсуждение сюжета мини-спектакля; распределение ролей с учётом интересов и зон роста (кому-то дать более заметную роль, кому-то — роль рассказчика или звука); первые прогоны сцен без акцента на идеальность.

Тема 9. Репетиция мини-спектакля: отработка сцен

Практика

Проработка отдельных сцен, внимание к эмоциям и взаимодействию; короткие паузы на рефлекссию: «Что получилось? Что мешает? Как можно помочь друг другу?»

10. Показ мини-спектакля для родителей или другой группы

Практика

Финальный прогон, подготовка пространства, распределение «закулисных» ролей (помощник, ведущий, звукорежиссёр); показ; мини-церемония благодарности всем участникам.

Тема 11. Обсуждение спектакля: что получилось, что улучшить

Практика

Рефлексия по кругу: «Что у меня получилось лучше всего? Что было трудно? За что я себя хвалю?» Использование «светофора» (зелёный — понравилось, жёлтый — сомнения, красный — сложно).

Тема 12. Игры-кричалки и игры-шептушки (контраст форматов)

Практика

Серия игр на громкость, темп и интонацию; работа с контрастами (громко — тихо, быстро — медленно); мини-этюды, где нужно менять громкость по сигналу.

Тема 13. «Игры народов России» — знакомство с играми разных культур

Теория

Краткий рассказ о 2–3 традиционных играх разных народов России, их смысл и ценности (сплочённость, уважение, юмор).

Практика

Разучивание и проведение игр; обсуждение эмоций и ролей в каждой игре; мини-исследование: «Какие эмоции чаще встречаются в этих играх?»

Тема 14. Подготовка к итоговому фестивалю: выбор игр, репетиция

Практика

Отбор 2–3 игр/этюдов для показа; репетиции, распределение ролей, оформление пространства; проработка переходов между номерами.

Тема 15. Зачёт в формате игрового фестиваля

Практика

Короткий фестиваль с чередованием игр, этюдов, мини-сценок; зрители — родители, другие группы, педагоги; церемония награждения/благодарности всем участникам.

2 год обучения

МОДУЛЬ «Конфликт и согласие в игре»

Цель: освоение способов распознавания, анализа и разрешения конфликтов в игровых и социальных ситуациях; введение в ролевое моделирование.

Предполагаемый результат: применять простые правила конструктивного диалога: говорить по очереди, не перебивать, использовать «я-сообщения» («Я расстроился, когда...» вместо «Ты всегда...»), слушать и перефразировать («Ты имеешь в виду, что...»).

Формы контроля – наблюдение, ситуативные задачи

Форма подведения итогов – зачёт в формате ролевой сессии

Интеграция с общеобразовательными предметами

Модуль «Конфликт и согласие в игре» помогает детям не просто «поиграть», а осознанно осваивать способы договариваться, распознавать причины разногласий, пробовать разные стратегии разрешения и рефлексировать общий результат.

- *Русский язык и литературное чтение.* На примере сказок и рассказов дети выделяют: кто конфликтует, из-за чего, какие способы решения используют, что получилось. Мини-группа правит текст, но действует по правилам: «сначала скажи, что хорошо», «предлагай, а не приказывай», «если не согласны — предложи альтернативу».
- *Математика.* Стратегии в простых играх. Разбор игр типа «крестики-нолики», «камень-ножницы-бумага»: что считается победой, какие ходы спорные, как избежать обмана и недопонимания.
- *Окружающий мир, биология, география.* Команды получают одинаковые наборы условных знаков и должны «разделить территорию» парка/двора на зоны (спорт, отдых, природа). Правило: «нельзя ставить объект, если хотя бы один участник против; нужно предложить компромисс».
- *История, обществознание.* Освоение социальных норм, различение стилей поведения в конфликте, навыки ведения конструктивного диалога, принятие групповых решений.
- *Изобразительное искусство и технология.* Работа с ограниченными материалами. Один набор красок/картона на двоих. Правило: «сначала договариваемся, потом берём». Презентация и обратная связь по правилам. «Сначала скажи одно хорошее, потом один вопрос, потом одно предложение». Это снижает эмоциональную напряжённость при оценке работ. Навыки учёта интересов других, распределение материалов и времени, конструктивная критика, согласование визуальных решений.
- *Музыка.* Чувство темпа и очерёдности в коллективе, умение договариваться о правилах игры, навыки слушания и координации.

Учебно-тематический план модуля

«Конфликт и согласие в игре»

№	Тема	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
1	Вводное занятие. Инструктаж. Что такое конфликт	1	1	2
2	Причины конфликтов в игре	2	1	3
3	Способы разрешения: переговоры, компромисс, обращение к правилам	2	2	4
4	«Я-сообщения» и «Ты-сообщения»	1	3	4
5	Эмоции в конфликте: как не терять голову	1	2	3
6	Анализ игровых ситуаций: разбор реальных и придуманных конфликтов	1	3	4

7	Игры-ситуации: «Что бы ты сделал?»	-	4	4
8	Ролевое проигрывание конфликтных ситуаций и их решений	-	4	4
9	Игры, провоцирующие спорные моменты, с последующим разбором	-	4	4
10	Медиация: как помочь другим договориться	1	1	2
11	Практика медиации: один — медиатор, двое — спорящие стороны	1	3	4
12	Ролевая игра: что это и чем отличается от театрализации	1	1	2
13	Простые ролевые игры: «Магазин», «Город», «Экспедиция»	-	4	4
14	Создание персонажа: имя, характер, цель	1	1	2
15	Зачёт. Ролевая сессия с разным составом ролей. Разновозрастное взаимодействие	-	2	2
Итого		12	36	48

Содержание модуля «Конфликт и согласие в игре»

Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж. Что такое конфликт.

Теория

Инструктаж по безопасности и правилам группы (уважение, право на паузу, без оскорблений); определение «конфликт» простыми словами; виды конфликтов в игре (спор из-за правила, ролей, инвентаря, очереди). Связь с командными видами деятельности: спорт, конструирование, проектная работа.

Практика

Игра-знакомство с элементами согласования правил; мини-кейс «Спор из-за мяча»: участники предлагают 2–3 варианта решения; рефлексия «Когда мне было неприятно/комфортно».

Тема 2. Причины конфликтов в игре

Теория

Типовые причины: неясные правила, нехватка ресурсов, разные ожидания, эмоции, разное понимание ролей. Разбор примеров из спорта (споры о фоле), конструирования (чей чертёж), настольных игр. Схема «хочу — не могу»: что мешает договориться.

Практика

«Карта причин»: участники сортируют карточки с ситуациями по типам причин; мини-дебаты «Чья это проблема?»: определение, где причина в правилах, а где в эмоциях.

Тема 3. Способы разрешения: переговоры, компромисс, обращение к правилам

Теория

Три базовых стратегии: переговоры (обсудить и договориться), компромисс (каждый немного уступает), правила (использовать заранее согласованные нормы). Плюсы и

минусы каждого способа; когда какой уместен. Примеры из командных игр и проектной работы.

Практика

Ролевые мини-сценарии: «Не хватает деталей конструктора», «Кто капитан команды?»; выбор и обоснование способа; отработка фраз: «Давай договоримся...», «Может, по очереди?», «У нас же правило...».

Тема 4. «Я-сообщения» и «Ты-сообщения»

Теория

Разница между обвинениями («Ты всё испортил!») и «я-сообщениями» («Я расстроился, потому что...»). Структура «я-сообщения»: факт — чувство — просьба. Почему это снижает напряжение.

Практика

Упражнение «Перефразируй»: перевод 5–7 «ты-фраз» в «я-формат»; ролевые пары с конфликтом из игры; мини-тренинг «Стоп-фраза»: пауза, вдох, проговаривание чувства.

Тема 5. Эмоции в конфликте: как не терять голову

Теория

Связь эмоций и поведения в конфликте; признаки нарастания напряжения (голос, поза, слова); простые техники саморегуляции: пауза, дыхание «коробочка» (вдох-задержка-выдох), заземление «5-4-3-2-1».

Практика

Этюды «Пауза и возврат»: участник чувствует напряжение, берёт паузу, возвращается и предлагает решение; тренировка дыхания в парах; рефлексия «Что мне помогает успокоиться?».

Тема 6. Анализ игровых ситуаций: разбор реальных и придуманных конфликтов

Теория

Алгоритм разбора: «что случилось → кто вовлечён → чего хочет каждый → что мешает → варианты». Примеры из школьных и дворовых игр, спортивных секций.

Практика

Разбор 3–4 кейсов (реальные истории группы или вымышленные); заполнение «карты конфликта» на флипчарте; формулирование 2–3 альтернатив для каждой ситуации.

Тема 7. Игры-ситуации: «Что бы ты сделал?»

Практика

Серия коротких игровых ситуаций с провокацией конфликта (нехватка ресурса, спор о правилах, разные цели). Участники по очереди предлагают и обосновывают решение. Фиксация «работающих» фраз и приёмов на доске.

Тема 8. Ролевое проигрывание конфликтных ситуаций и их решений

Практика

Мини-этюды в парах и тройках: «Спор из-за роли капитана», «Кому достанется последний элемент конструктора». Отработка «я-сообщений», паузы, вариантов. Видеоразбор (по согласию) или разбор по чек-листу педагога.

Тема 9. Игры, провоцирующие спорные моменты, с последующим разбором

Практика

Специально подобранные игры с заложенными точками напряжения (ограниченные ресурсы, неясные правила, соревновательность). После каждой игры — разбор: «Где был конфликт? Что помогло? Что мешало?»

Тема 10. Медиация: как помочь другим договориться

Теория

Роль медиатора: не судить, не решать за других, а помогать услышать друг друга. Базовые правила медиации: нейтральность, очередь, перефразирование, фиксация потребностей.

Практика

Мини-лекция + демонстрация на примере; упражнение «Повторить и уточнить»: один говорит, второй перефразирует; разбор фразы «Я не принимаю ничью сторону».

Тема 11. Практика медиации: один — медиатор, двое — спорящие стороны

Практика

Тройки: медиатор + 2 «стороны». Разбор коротких кейсов; отработка шагов медиации: «Расскажи свою сторону», «Правильно ли я понял...», «Что важно каждому?», «Какие варианты есть?». Рефлексия после каждой сессии.

Тема 12. Ролевая игра: что это и чем отличается от театрализации

Теория

Отличие ролевой игры от театрализации: цель (проживание опыта vs. показ), свобода импровизации, фокус на взаимодействии, а не на тексте. Связь с профессиональными пробами и моделированием социальных ролей.

Практика

Сравнение двух форматов на одном сюжете (например, «Магазин» как спектакль и как ролевая игра); мини-проба: 2 минуты в каждом формате, обсуждение ощущений.

Тема 13. Простые ролевые игры: «Магазин», «Город», «Экспедиция»

Практика

Проведение 3–4 коротких ролевых игр с распределением ролей и правилами. В каждой — закладывание потенциальной точки напряжения (нехватка товара, спор о маршруте,

разные цели участников). После каждой — разбор конфликта и способов решения.

Тема 14. Создание персонажа: имя, характер, цель

Теория

Из чего складывается персонаж: имя, роль, цель, мотив, «особенность». Как цель персонажа может конфликтовать с целями других. Примеры ролей для командных и технических активностей.

Практика

Создание карточки персонажа (имя, цель, что важно, что раздражает, что помогает договориться); мини-импровизация «Знакомство персонажей» с поиском точек согласия и разногласий.

Тема 15. Зачёт. Ролевая сессия с разным составом ролей. Разновозрастное взаимодействие

Практика

Итоговая ролевая сессия (30–40 минут) с разновозрастными участниками или смешанными ролями. В сценарии — несколько конфликтных точек. Участники пробуют разные роли: инициатор, медиатор, наблюдатель. Завершение — общая рефлексия и мини-оценка по чек-листам.

МОДУЛЬ «Игровой конструктор: создаем свою игру»

Цель: освоение проектного подхода через создание собственной игры — от идеи до тестирования и презентации.

Предполагаемый результат: итоговый продукт: готовая игра (правила + компоненты) + короткая видео- или текстовая презентация.

Формы контроля – консультирование с педагогом

Форма подведения итогов – зачёт в формате защита проектов

Интеграция с общеобразовательными предметами

Модуль «Игровой конструктор: создаём свою игру» превращает детей из игроков в геймдизайнеров: они формулируют цель игры, продумывают правила, баланс, условия победы, создают компоненты и тестируют. Это мощный инструмент для закрепления предметного содержания и развития проектной, логической и творческой деятельности.

- *Русский язык и литературное чтение.* Закрепление орфографии и пунктуации, понимание структуры слова и предложения, умение аргументировать выбор, развитие читательской грамотности.

- *Окружающий мир, биология, география.* Понимание взаимосвязей в игре с природой, работа с картой и условными знаками, формирование экологического мышления.

- *История и обществознание.* Понимание хронологии и причинно-следственных связей, работа с историческими источниками, освоение разных социальных ролей, развитие исторического воображения. Освоение социальных норм и прав, понимание механизмов принятия коллективных решений, развитие критического мышления и аргументации.

- *Музыка.* Развитие чувства ритма и слуха, понимание музыкальных жанров и форм, навыки звукового дизайна, творческая импровизация.

Учебно-тематический план модуля

«Игровой конструктор: создаем свою игру»

№	Тема	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
1	Как придумать игру. Идея, цель, правила, количество игроков	1	1	2
2	Виды игр: настольная, подвижная, ролевая — что выбираем	1	1	2
3	Брейншторм идей для новой игры	-	4	4
4	Работа в малых разновозрастных группах: формирование команд	1	1	2
5	Разработка концепции игры: цель, механика, тема	1	3	4
6	Прототип игры: что это и зачем	1	1	2
7	Создание прототипа: карточки, поле, правила	-	6	6
8	Доработка прототипа: материалы, оформление	-	4	4
9	Тестирование игр на других командах	1	3	4
10	Сбор обратной связи: что понравилось, что непонятно	1	1	2
11	Доработка правил по результатам тестирования	-	4	4
12	Повторное тестирование доработанных игр	-	4	4
13	Подготовка презентации: как рассказать о своей игре	1	1	2
14	Защита проекта: презентация игры, правил и цели	-	4	4
15	Проведение своей игры для всей группы	-	2	2
Итого		8	40	48

Содержание модуля «Игровой конструктор: создаем свою игру»

Тема 1. Как придумать игру. Идея, цель, правила, количество игроков

Теория

Что делает игру игрой: цель, правила, взаимодействие, результат. Разбор 2–3 примеров (настольная, подвижная, ролевая) по схеме «цель → действие → победа». Базовые понятия: целевая аудитория, баланс. Техника безопасности при работе с материалами и в подвижных форматах.

Практика

Мини-анализ 3 коротких игр (например, «Камень-ножницы-бумага», «Море волнуется», простая карточная игра): выделить цель, правила, кто выигрывает. Упражнение «Три

слова — одна идея»: из трёх слов придумать игровую ситуацию и кратко описать цель и 3 правила.

Тема 2. Виды игр: настольная, подвижная, ролевая — что выбираем

Теория

Краткий обзор форматов: настольные (поле, карточки, фишки), подвижные (пространство, движение, дистанция), ролевые (роли, цели, импровизация). Критерии выбора под ресурсы и возраст. Связь с направлениями: спорт (подвижные), конструирование (настольные компоненты), театр (ролевые).

Практика

«Галерея форматов»: команды по 3–4 человека пробуют 1 минуту в каждом формате на одном сюжете (например, «спасение сокровища») и фиксируют, что меняется в правилах и ощущениях. Обсуждение: «Какой формат лучше под наши ресурсы и аудиторию?»

Тема 3. Брей шторм идей для новой игры

Практика

Техники генерации идей: ассоциации, «что если?», «комбинирование жанров», «переверни правило». Работа в разновозрастных микрогруппах: фиксация идей на стикерах. Отбор 3–5 самых жизнеспособных идей по критериям: простота прототипа, безопасность, интерес для целевой аудитории. Мини-питчи (по 30 секунд) и голосование.

Тема 4. Работа в малых разновозрастных группах: формирование команд

Теория

Роли в проектной команде: автор идеи, геймдизайнер (правила), конструктор (материалы), тестировщик, спикер (презентация). Распределение задач и зоны ответственности. Правила безопасной коммуникации: «критикуем идею, а не человека», «каждое мнение важно».

Практика

Распределение ролей по интересам и сильным сторонам; составление «карты задач» проекта (что сделать, кто отвечает, срок). Тренинг «Роли в действии»: мини-ситуации с распределением ответственности.

Тема 5. Разработка концепции игры: цель, механика, тема

Теория

Структура концепции: «для кого?», «зачем?», «как играем?», «что выигрывает?». Связь механики и эмоций игрока (напряжение, радость открытия, командное чувство). Примеры механик: сбор, выбор, перемещение, переговоры.

Практика

Заполнение «паспорта концепции» (1–2 страницы) на выбранную идею. Проработка 3–5 ключевых правил и 1–2 вариантов победы. Мини-моделирование: показать механику без материалов (жесты, разметка мелом, карточки-заместители).

Тема 6. Прототип игры: что это и зачемТеория

Понятие MVP (минимально жизнеспособный продукт) в разработке игр. Зачем делать прототип: проверить механику, найти узкие места, сэкономить время. Типы прототипов: бумажный, пространственный, смешанный. Техника безопасности и эргономика компонентов.

Практика

Разбор 2–3 прототипов (готовые примеры: поле из бумаги, карточки, разметка на полу). Упражнение «Прототип за 10 минут»: из подручных материалов собрать MVP простой механики. Рефлексия: «Что получилось проверить? Что ещё нужно?»

Тема 7. Создание прототипа: карточки, поле, правилаПрактика

Изготовление компонентов: разметка поля (мелом, малярным скотчем, картоном), карточки/фишки (бумага, картон), простые элементы костюмов/знаков ролей. Оформление правил в виде краткой инструкции (1 страница) с иконками и нумерацией шагов. Параллельная работа по ролям: конструктор собирает, геймдизайнер фиксирует правила, тестировщик готовит чек-лист.

Тема 8. Доработка прототипа: материалы, оформлениеПрактика

Усиление прочности и наглядности: ламинирование/скотч для карточек, чёткие границы поля, цветовые коды, нумерация зон. Проверка эргономики: удобно ли брать фишки, читать текст, перемещаться. Внесение правок по внутреннему тестированию команды.

Тема 9. Тестирование игр на других командахТеория

Как организовать тестирование: сценарий сессии, роли (ведущий, наблюдатель, секретарь). Что фиксировать: моменты замешательства, спорные правила, эмоции игроков. Этические нормы: уважение к чужой идее, конструктивная обратная связь.

Практика

Кросс-тестирование: каждая команда играет в прототип другой команды и заполняет протокол «Ситуация — Наблюдение — Вывод — Действие». Фиксация статистики:

сколько минут длилась партия, сколько раз игроки спорили о правилах, сколько раз смеялись/радовались.

Тема 10. Сбор обратной связи: что понравилось, что непонятно

Теория

Методы сбора обратной связи: интервью, опросники, «светофор» (зелёный/жёлтый/красный), наблюдение. Как формулировать вопросы: «Где ты запутался?», «Что хотелось бы поменять?», «Что было самым интересным?».

Практика

Интервью игроков (по 2–3 вопроса), заполнение «светофора», мини-обсуждение в команде. Сведение обратной связи в единую таблицу и приоритизация: «что исправить срочно», «что можно доработать позже».

Тема 11. Доработка правил по результатам тестирования

Практика

Внесение правок в правила и компоненты: уточнение формулировок, добавление примеров, изменение баланса (очков, времени, ресурсов). Проверка ясности: «Может ли человек, не участвовавший в проекте, сыграть по этим правилам?» Финальная сборка прототипа.

Тема 12. Повторное тестирование доработанных игр

Практика

Повторное кросс-тестирование с акцентом на исправленные моменты. Сравнение статистики с первым тестом: уменьшилось ли число споров о правилах, сократилось ли время партии, повысилась ли вовлечённость. Фиксация оставшихся проблем и решений.

Тема 13. Подготовка презентации: как рассказать о своей игре

Теория

Структура питча: «Идея → Цель → Механика → Аудитория → Особенности → Результаты тестов». Визуальные опоры: фото прототипа, схема поля, примеры карточек. Тайм-менеджмент: как уложиться в 3–5 минут. Ответы на вопросы: «А если...?», «А что, если никто не поймёт?»

Практика

Репетиция питча в парах, получение обратной связи по чек-листу. Отработка ответов на типовые вопросы. Подготовка раздаточных материалов (краткие правила на 1 странице).

Тема 14. Защита проекта: презентация игры, правил и цели

Практика

Защита проектов: каждая команда представляет игру (3–5 минут), демонстрирует прототип, отвечает на вопросы жюри/других команд. Критерии оценки: ясность,

играбельность, безопасность, оригинальность, командная работа. Мини-церемония награждения по номинациям («Самая понятная», «Самая командная» и т. п.).

Тема 15. Проведение своей игры для всей группы

Практика

Организация игрового дня: расписание, зоны, роли ведущих, судей, помощников. Проведение 2–3 игр разных команд для всей группы. Сбор финальной обратной связи и рефлексия: «Что было лучшим моментом?», «Что бы мы сделали иначе в следующий раз?»

МОДУЛЬ «Арт-наставник: творчество и лидерство»

Цель: развитие творческого самовыражения через арт-практики в игре и формирование лидерских/наставнических навыков.

Предполагаемый результат: примерять роли «лидер» и «наставник» в безопасной среде: сначала в микрозаданиях (10–20 минут), затем в более длительных проектах (1–3 занятия), получая обратную связь от педагога и сверстников.

Формы контроля – творческое задание

Форма подведения итогов – зачёт в формате игрового фестиваля

Интеграция с общеобразовательными предметами

Модуль «Арт-наставник: творчество и лидерство» помогает обучающимся осваивать не только художественные приёмы, но и роли организатора, помощника, вдохновителя: они учатся ставить творческие задачи, распределять роли в группе, давать и принимать обратную связь, презентовать результат и поддерживать других. Арт-наставник (ученик-ученик) — это ребёнок, который в паре или группе помогает другим осваивать творческий приём, игровые правила или этап проекта: объясняет, показывает пример, даёт мягкую обратную связь, поддерживает и следит, чтобы все успели и поняли.

- *Русский язык и литературное чтение.* Выразительная речь, умение аргументировать правку, навыки сотрудничества и конструктивной обратной связи, развитие читательской грамотности.

- *Математика.* Глубокое понимание алгоритмов, умение формулировать математические рассуждения, навыки планирования и контроля качества, развитие лидерских компетенций в предметной среде.

- *История и обществознание.* Понимание хронологии и причинно-следственных связей, работа с источниками, умение объяснять исторические понятия, развитие эмпатии и ролевой гибкости. Освоение социальных норм, навыки эмпатичного общения, умение

планировать и реализовывать мини-проекты, развитие ответственности и осознанного лидерства.

Учебно-тематический план модуля «Арт-наставник: творчество и лидерство»

№	Тема	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
1	Сторителлинг: искусство рассказа. Структура истории	1	1	2
2	Сторителлинг-игры: «История по кругу», «Одно слово на каждого»	-	4	4
3	«Дополни концовку»: игра с сюжетными поворотами	-	4	4
4	Маска как инструмент перевоплощения	1	1	2
5	Создание масок из папье-маше	-	4	4
6	Создание масок из картона: роспись, декор	-	4	4
7	Изготовление декораций для ролевых игр: фоны, ширмы	-	4	4
8	Игровой перформанс: мини-история с масками и декорациями	-	4	4
9	Коллективная книга игр: иллюстрации и описания	1	3	4
10	Кто такой лидер в игре. Виды лидерства	1	1	2
11	Практика ведения игр: каждый ведёт одну игру для группы	-	4	4
12	Взаимная оценка: что получилось, что улучшить	-	2	2
13	Наставничество: старший обучает младшего новой игре	1	3	4
14	Анализ стиля лидерства. Разбор кейсов	1	1	2
15	Зачёт. Игровой фестиваль: презентация игр, перформанс, выставка. Рефлексия года	-	2	2
	Итого	6	42	48

Содержание модуля «Арт-наставник: творчество и лидерство»

Тема 1. Сторителлинг: искусство рассказа. Структура истории

Теория

Что такое сторителлинг и зачем он нужен в игре и искусстве; структура истории: завязка, развитие, кульминация, развязка; архетипы героев (искатель, трикстер, защитник); связь сюжета и эмоций слушателя.

Практика

Разбор 2–3 коротких историй (известные сказки, мультфильмы) по структуре; упражнение «Скелет истории»: записать 4 ключевые точки сюжета на карточках и пересказать историю за 1 минуту. Рефлексия: «Где я почувствовал напряжение? Где — освобождение?»

Тема 2. Сторителлинг-игры: «История по кругу», «Одно слово на каждого»

Практика

Серия игр на коллективное создание историй: «История по кругу» (каждый добавляет 1–2 предложения), «Одно слово на каждого» (история собирается из отдельных слов), «Вопрос — ответ» (один задаёт, другой отвечает, складывается сюжет). Вариации с

ограничениями: только глаголы, только эмоции, заданная первая и последняя фраза. После каждой игры — мини-рефлексия: «Куда ушла история? Кто задал поворот?»

Тема 3. «Дополни концовку»: игра с сюжетными поворотами

Практика

Группы получают незаконченные истории (тексты, карточки, короткие видео/аудио) и придумывают 2–3 варианта концовки: ожидаемую, неожиданную, парадоксальную. Презентация вариантов и голосование за лучший. Вариация «Цепочка поворотов»: одна история, каждый следующий участник добавляет поворот сюжета. Обсуждение: «Как поворот меняет эмоцию и смысл?»

Тема 4. Маска как инструмент перевоплощения

Теория

Маска в культуре и театре: зачем люди надевали маски (ритуал, карнавал, театр); как маска меняет поведение, голос, пластику; маска как «разрешение быть другим». Техника безопасности при работе с папье-маше и красками.

Практика

Проба готовых масок (или простых бумажных заготовок): надеть маску и пройти по залу в образе — 30 секунд на каждого. Упражнение «Маска говорит»: сказать 2–3 фразы от лица маски (герой, животное, стихия). Рефлексия: «Что изменилось, когда я надел маску?»

Тема 5. Создание масок из папье-маше

Практика

Изготовление основы (воздушный шар, пластилиновая форма, готовая заготовка); послойная техника папье-маше; сушка, грунтовка. Обсуждение образов: «Какую эмоцию или персонажа выражает моя маска?» Работа в парах: один создаёт, второй даёт обратную связь по образу.

Тема 6. Создание масок из картона: роспись, декор

Практика

Перенос эскиза на картон, вырезание, роспись акрилом/гуашью, декор (ткань, перья, бусины, фольга, природные материалы). Обсуждение: «Какой цвет передаёт характер? Как форма глаз/рта влияет на выражение?» Мини-выставка готовых масок с короткими презентациями (30 секунд на каждую).

Тема 7. Изготовление декораций для ролевых игр: фоны, ширмы

Практика

Создание простых декораций из картона и бумаги: раскладные ширмы, фоны (лес, город, космос), простые объёмные элементы (дерево, замок, гора). Работа в микрогруппах:

каждая команда отвечает за свой «фрагмент мира». Обсуждение: «Как декорация помогает игроку поверить в мир игры?»

Тема 8. Игровой перформанс: мини-история с масками и декорациями

Практика

Создание короткого перформанса с использованием масок и декораций, созданных на предыдущих занятиях. Группы придумывают мини-сюжет (на основе сторителлинга), распределяют роли, проводят 1–2 репетиции, показывают друг другу. После каждого показа — обратная связь по чек-листу: «Образ маски», «Использование пространства», «Ясность сюжета».

Тема 9. Коллективная книга игр: иллюстрации и описания

Теория

Что такое коллективный проект и как он устроен; роли: автор текста, иллюстратор, оформитель, редактор; принцип единства стиля при разнообразии авторов. Примеры книжек-малышек, комиксов, игровых сборников.

Практика

Создание общей «Книги игр»: каждый участник оформляет 1–2 страницы (описание игры + иллюстрация). Согласование формата, шрифта, цветовой гаммы. Сборка и переплёт (простой способ: кольца, лента, папка). Презентация книги группе.

Тема 10. Кто такой лидер в игре. Виды лидерства

Теория

Лидер в игровой ситуации: не «главный», а тот, кто помогает группе двигаться. Виды лидерства: ведущий (объясняет и направляет), инициатор (предлагает идеи), организатор (распределяет задачи), наставник (помогает другим). Отличие лидерства от доминирования.

Практика

Упражнение «Найди свой стиль»: участники оценивают себя по 4 типам (на карточках); мини-ситуации: «Что делает лидер, если...» (кто-то не хочет играть, спор о правилах, кто-то отстаёт). Обсуждение: «В каком стиле мне комфортнее вести?»

Тема 11. Практика ведения игр: каждый ведёт одну игру для группы

Практика

Каждый участник выбирает игру (из знакомых по модулю или собственную), готовит краткий инструктаж, проводит её для всей группы (10–15 минут). Остальные заполняют чек-лист: «объяснил понятно», «дал всем включиться», «следил за временем», «реагировал на вопросы». После каждой игры — короткая обратная связь.

Тема 12. Взаимная оценка: что получилось, что улучшить

Практика

Групповой разбор опыта ведения: каждый участник анализирует свою игру по чек-листу, получает обратную связь от 2–3 сверстников. Обсуждение по схеме: «Что было сильным? Что мешало? Что сделаю иначе?» Фиксация выводов в «дневнике лидера» (1–2 предложения).

Тема 13. Наставничество: старший обучает младшего новой игре

Теория

Что такое наставничество и чем оно отличается от лидерства (фокус на развитии другого, а не на управлении группой). Принципы: показать, объяснить, дать попробовать, поддержать, дать обратную связь. Как адаптировать объяснение под возраст и уровень.

Практика

Разновозрастные пары/тройки: старший участник обучает младшего новой игре (из «Книги игр» или придуманной). Наблюдение педагога по чек-листу: «объяснил доступно», «показал пример», «дал попробовать», «поддержал при затруднении». Рефлексия обеих сторон: «Что было трудно объяснить? Что было понятно?»

Тема 14. Анализ стиля лидерства. Разбор кейсов

Теория

Разбор 3–4 кейсов из реальных и игровых ситуаций: «Лидер подавил группу», «Лидер не справился с конфликтом», «Лидер дал всем включиться». Связь с видами лидерства из занятия 10.

Практика

Работа в микрогруппах: каждый кейс анализируется по схеме «Что сделал лидер → Как отреагировала группа → Что можно сделать иначе». Обсуждение: «Какой стиль подходит для какой ситуации?»

Тема 15. Зачёт. Игровой фестиваль: презентация игр, перформанс, выставка.

Рефлексия года

Практика

Итоговый фестиваль: показ перформансов с масками и декорациями, проведение игр, созданных участниками, выставка «Книги игр» и масок. Зрители — родители, другие группы, педагоги. Каждый участник выполняет роль ведущего хотя бы одного элемента программы. Завершение — общая рефлексия по кругу: «Что я открыл в себе? Чему научился? Что хочу развивать дальше?»

3 год обучения

МОДУЛЬ «Социально-игровое проектирование»

Цель: разработка и реализация социального проекта, в котором игра выступает инструментом решения социальной задачи

Предполагаемый результат: получить опыт конструктивного взаимодействия со взрослыми и институтами: договариваться с педагогами о времени и пространстве, с администрацией — о разрешении, с родителями — о поддержке.

Формы контроля – опрос/тест, творческое задание, самостоятельная работа, консультация с педагогом

Форма подведения итогов – зачёт в формате защиты социального проекта

Интеграция с общеобразовательными предметами

Модуль «Социально-игровое проектирование» объединяет освоение предметного содержания с проектированием игровых форматов, решающих реальные микропроблемы класса, школы или двора: дети выявляют проблему, продумывают игровую механику как инструмент её решения, тестируют и корректируют игру, фиксируют эффект.

- *Русский язык и литературное чтение.* Точность формулировок, ясность инструкций, работа с аудиторией «новичок», развитие функциональной грамотности и ответственности за понятность текста.

- *История и обществознание.* Работа с источниками, различение фактов и интерпретаций, понимание социальных ролей и норм, развитие исторического мышления. Освоение социальных норм и прав, навыки принятия коллективных решений, развитие эмпатии и ответственности, понимание механизмов самоуправления.

Учебно-тематический план модуля «Социально-игровое проектирование»

№	Тема	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
1	Вводное занятие. Инструктаж. Социальный проект: что это	1	1	2
2	Как игра может решать социальные задачи	1	1	2
3	Целевая аудитория. Социальная проблема и игровое решение	1	1	2
4	Планирование проекта: цели, ресурсы, сроки, риски	1	2	3
5	Выявление социальной проблемы (адаптация первоклассников, экология, дружба между классами)	2	2	2
6	Разработка игрового социального проекта в малых группах	-	4	4
7	Создание сценария проекта	-	4	4
8	Создание правил и атрибутов проекта	-	4	4

9	Пилотное проведение проекта	-	5	5
10	Оценка эффективности: обратная связь от участников	1	3	4
11	Доработка проекта по результатам пилота	-	4	4
12	Повторное проведение проекта	-	4	4
13	Анализ результатов: что изменилось, что можно улучшить	1	1	2
14	Подготовка защиты: отчёт, презентация, выводы	-	2	2
15	Защита социального проекта	-	2	2
	Итого	8	40	48

Содержание модуля «Социально-игровое проектирование»

Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж. Социальный проект: что это

Теория

Инструктаж по безопасности и правилам группы. Что такое социальный проект: действие на благо других, без ожидания награды. Чем социальный проект отличается от личного (направленность на внешнюю аудиторию, измеримый результат). Примеры простых социальных проектов: акция, игровой день, мастер-класс для младших. Связь с волонтерством и активностью.

Практика

Игра-знакомство с элементами командообразования; мини-обсуждение «Что бы я изменил в нашей школе/дворе, если бы мог?». Фиксация идей на стикерах, группировка по темам.

Тема 2. Как игра может решать социальные задачи

Теория

Игра как инструмент: сплочение, обучение, вовлечение, снятие напряжения, развитие эмпатии. Примеры: подвижные игры для адаптации первоклассников, настольные игры для экологического просвещения, ролевые игры для понимания другого. Критерии эффективности: игра должна быть не «для галочки», а решать конкретную задачу.

Практика

Разбор 2–3 кейсов (реальных или моделируемых): «Игра-знакомство для новенького в классе», «Экологическое лото для младших», «Командная эстафета для двух классов, которые не дружат». Участники определяют, какую задачу решает каждая игра и почему именно игровой формат.

Тема 3. Целевая аудитория. Социальная проблема и игровое решение

Теория

Что такое целевая аудитория и зачем её определять. Как изучить аудиторию: наблюдение, опрос, разговор. Принцип «решаем не свою проблему, а их проблему». Соответствие игры возрасту, интересам, уровню подготовки аудитории.

Практика

Упражнение «Портрет аудитории»: команды выбирают одну из предложенных групп (первоклассники, подростки из другого класса, дети из соседнего двора) и описывают: возраст, что любят, чего боятся, какая у них проблема. Подбор 1–2 игровых форматов под каждую группу.

Тема 4. Планирование проекта: цели, ресурсы, сроки, риски

Теория

Структура плана: цель → задачи → этапы → ресурсы → сроки → риски. SMART-критерии цели (конкретная, измеримая, достижимая, значимая, ограниченная по времени). Что такое ресурсы: люди, материалы, пространство, время, поддержка взрослых. Риски и запасные варианты: «мало людей», «плохая погода», «не получилось с первого раза».

Практика

Заполнение «Канвы проекта» (1 страница): цель, 3–5 задач, список ресурсов, план по этапам, 2–3 риска и решения. Работа в командах по 3–4 человека. Взаимопроверка: «Понятна ли цель? Хватит ли ресурсов? Учтены ли риски?»

Тема 5. Выявление социальной проблемы (адаптация первоклассников, экология, дружба между классами)

Теория

Как выявлять проблемы: наблюдение, опрос сверстников, разговор с педагогом. Три предложенные темы: адаптация первоклассников (одиночество, страх, незнание правил школы), экология (мусор, равнодушие, нехватка знаний), дружба между классами (конкуренция, стереотипы, отсутствие общения). Критерии выбора: важность, решаемость, доступность ресурсов.

Практика

Работа в командах: выбор одной из трёх тем (или собственной), сбор информации (мини-опрос 3–5 человек, наблюдение), формулирование проблемы одной фразой: «[Кто] сталкивается с [чем], потому что [почему]». Обсуждение и защита формулировок.

Тема 6. Разработка игрового социального проекта в малых группах

Практика

Команды дорабатывают формулировку проблемы и придумывают игровое решение: формат игры, цель для участников, ожидаемый эффект. Заполнение «Паспорта проекта»: проблема, аудитория, игровое решение, цель, 3–5 задач. Мини-питч (2 минуты) каждой команды, обратная связь от других групп.

Тема 7. Создание сценария проекта

Практика

Детализация сценария проведения: что происходит до игры (подготовка, приветствие), во время игры (этапы, роли ведущих, тайминг), после игры (рефлексия с участниками, сбор обратной связи). Прописывание речевых модулей для ведущих: как поздороваться, как объяснить правила, как завершить. Распределение ролей в команде.

Тема 8. Создание правил и атрибутов проекта

Практика

Оформление правил игры (1 страница, иконки, нумерация шагов), создание атрибутов: карточки, поля, фишки, знаки ролей, декорации, раздаточные материалы. Работа по ролям: конструктор, оформитель, тестировщик. Проверка: «Понятны ли правила незнакомому человеку? Удобны ли атрибуты?»

Тема 9. Пилотное проведение проекта

Практика

Первое проведение социального игрового проекта для целевой аудитории (другой класс, младшая группа, разновозрастная группа). Команда реализует сценарий: подготовка пространства, приветствие, игра, рефлексия с участниками, сбор обратной связи. Педагог наблюдает и фиксирует по чек-листу. После — внутренний разбор: «Что сработало? Что не получилось?»

Тема 10. Оценка эффективности: обратная связь от участников

Теория

Что такое эффективность социального проекта и как её измерить. Количественные показатели: количество участников, продолжительность, повторные обращения. Качественные: эмоции, отзывы, изменение поведения, новые знакомства. Методы сбора: «светофор», короткие интервью, наблюдение.

Практика

Обработка собранных данных с пилота: группировка отзывов, выделение повторяющихся замечаний, заполнение «Таблицы эффективности» (цель → показатель → результат). Опрос 3–5 участников пилота: «Что понравилось? Что было непонятно? Хочешь ли ещё?»

Тема 11. Доработка проекта по результатам пилота

Практика

Внесение изменений в сценарий, правила и атрибуты на основе обратной связи. Приоритизация: «что исправить срочно», «что можно улучшить позже». Проверка изменений: мини-тест внутри команды. Обновление «Паспорта проекта» с пометками о

доработках.

Тема 12. Повторное проведение проекта

Практика

Второе проведение для той же или новой аудитории с учётом доработок. Команда реализует обновлённый сценарий, фиксирует наблюдения. После — сравнение с пилотом: «Что изменилось? Стало лучше/хуже? Какая обратная связь теперь?»

Тема 13. Анализ результатов: что изменилось, что можно улучшить

Теория

Как подвести итоги: сравнение плана и результата, анализ сильных и слабых сторон. Что значит «проект сработал»: достигнута ли цель, изменилось ли поведение/отношение участников. Как формулировать выводы: конкретно, без оценочности, с опорой на данные.

Практика

Командный анализ: заполнение «Итоговой таблицы» (цель → план → факт → вывод). Обсуждение: «Что бы мы сделали иначе? Что можно повторить? Как развить проект дальше?» Фиксация выводов для презентации.

Тема 14. Подготовка защиты: отчёт, презентация, выводы

Практика

Подготовка презентации (3–5 минут): проблема, решение, ход реализации, результаты, выводы. Визуальные опоры: фото/видео с проведения, образцы атрибутов, графики/таблицы. Репетиция в команде, распределение спикеров, отработка ответов на вопросы.

Тема 15. Защита социального проекта

Практика

Защита проектов перед жюри (педагоги, представители администрации, родители, другие группы). Каждая команда представляет проект, демонстрирует результаты, отвечает на вопросы. Обратная связь от жюри. Мини-церемония признания по номинациям («Самый полезный проект», «Самый вовлекающий», «Лучшая командная работа»). Общая рефлексия: «Что я открыл в себе? Как этот опыт поможет мне дальше?»

МОДУЛЬ «Организация игровых событий»

Цель: освоение навыков организации и проведения игровых событий для внешней аудитории — от планирования до реализации и анализа.

Предполагаемый результат: **Опыт взаимодействия с внешней аудиторией:** младшие школьники, разновозрастные группы, родители; умение адаптировать стиль общения и формат под разные возрастные группы.

Формы контроля – опрос/тест, творческое задание, самостоятельная работа

Форма подведения итогов – зачет в формате открытого занятия в проведении обучающихся.

Интеграция с общеобразовательными предметами

Модуль «Организация игровых событий» учит детей не просто играть, а планировать, запускать и проводить игровые форматы как полноценные события: с целевой аудиторией, сценарием, зонами, таймингом, ролями организаторов, критериями успеха и рефлексией.

- *Русский язык и литературное чтение.* Точность формулировок, умение адаптировать текст под аудиторию, навыки планирования и координации, развитие функциональной грамотности.

- *Окружающий мир, биология, география.* Работа с картой и условными знаками, понимание взаимосвязей «действие — следствие», навыки проектирования пространства и времени, экологическая ответственность.

- *История и обществознание.* Различение фактов и интерпретаций, работа с источниками, понимание социальных ролей, навыки публичного представления и модерации. Визуальная коммуникация, проектирование пространства, навыки командной работы, художественный вкус и практическая организация.

Учебно-тематический план модуля

«Организация игровых событий»

№	Тема	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
1	Виды игровых событий: праздник, квест, турнир, игротека	1	1	2
2	Сценарное мастерство: структура события	1	1	2
3	Распределение ролей в команде организаторов	1	1	2
4	Работа с аудиторией: как удержать внимание	1	1	2
5	Адаптация игры под возраст аудитории	1	2	3
6	Безопасность при проведении массовых игр	1	1	2
7	Планирование игрового события: от идеи до сценария	-	4	4
8	Распределение функций: ведущий, судья, оформитель, фотограф	-	2	2
9	Подготовка реквизита и пространства	-	4	4
10	Репетиция: прогон сценария	-	4	4
11	Проведение игр для детей младшего возраста (1-й год обучения)	-	4	4
12	Разбор проведённых игр: что сработало, что нет	-	2	2

13	Организация квест-игры для параллели классов	-	4	4
14	Проведение игровой программы для внешней аудитории (открытое мероприятие)	-	4	4
15	Тренинг ведущего: голос, темп, контакт с аудиторией	-	2	2
16	Практика ведения игр для разного возраста. Взаимная оценка	-	3	3
17	Открытое занятие: дети проводят программу для родителей и педагогов	-	2	2
Итого		6	42	48

Содержание модуля «Организация игровых событий»

Тема 1. Виды игровых событий: праздник, квест, турнир, игротека

Теория

Что такое игровое событие и чем оно отличается от отдельной игры (масштаб, структура, аудитория, продолжительность). Четыре базовых формата: праздник (тематическая программа с несколькими активностями), квест (последовательность заданий-станций с общим сюжетом), турнир (соревновательная структура с правилами и судейством), игротека (свободное перемещение между играми). Критерии выбора формата: цель, возраст, количество участников, пространство, время.

Практика

«Галерея форматов»: разбор 2–3 примеров каждого формата (видеофрагменты, описания, фото). Упражнение «Подбор формата»: команды получают 4 разные вводные («20 первоклассников, 40 минут, спортзал», «два класса, 1,5 часа, школьный двор») и подбирают подходящий формат с обоснованием.

Тема 2. Сценарное мастерство: структура события

Теория

Структура игрового события: вступление (приветствие, знакомство, настрой), основная часть (чередование игр с разной динамикой), кульминация (самая яркая точка), завершение (рефлексия, благодарность, ритуал прощания). Принцип «волны»: чередование напряжения и расслабления, шума и тишины, командного и индивидуального. Хронометраж: сколько минут на каждый блок в зависимости от возраста.

Практика

«Сборка сценария»: команды получают набор карточек с играми и выкладывают их в порядке, соответствующем структуре события. Обсуждение: «Где будет кульминация? Где нужна пауза? Сколько времени займёт?»

Тема 3. Распределение ролей в команде организаторов

Теория

Роли в команде организаторов: ведущий (ведёт программу, объясняет правила), судья (следит за соблюдением правил, разрешает споры), оформитель (готовит пространство и реквизит), фотограф/видеограф (фиксирует событие), помощник (следит за порядком, раздаёт материалы, помогает отстающим). Принципы распределения: по сильным сторонам, с учётом зон роста, ротация ролей. Отличие «команды организаторов» от «группы участников».

Практика

Упражнение «Я в роли»: участники оценивают, в какой роли им комфортнее и в какой хочется попробовать. Мини-ситуации: «Что сделает судья, если...», «Что сделает помощник, если...». Составление «Карты ролей» для ближайшего проекта.

Тема 4. Работа с аудиторией: как удержать внимание

Теория

Как собрать внимание: голос (громкость, темп, интонация), зрительный контакт, «якорь внимания» (ритмические хлопки, счет до трёх, сигнал). Как удержать: чёткость инструкций (не длиннее 60 секунд), включённость (задавать вопросы, давать мини-выбор), управление энергией (когда ускорить, когда замедлить). Как работать с «сложной» аудиторией: те, кто не хочет играть, мешает, саботирует. Приёмы: приглашение без давления, предложение роли наблюдателя, переключение внимания.

Практика

Тренинг «30 секунд на инструкцию»: каждый участник объясняет правило простой игры за 30 секунд, остальные оценивают по чек-листу (понятно, не длинно, есть зрительный контакт). Упражнение «Собери внимание»: практика сигналов и «якорей» в группе.

Тема 5. Адаптация игры под возраст аудитории

Теория

Как меняется восприятие, выносливость и интерес с возрастом: 6–8 лет (короткие правила, много движения, частая смена), 9–11 лет (командные элементы, соревновательность, сюжет), 12–14 лет (сложность, стратегия, юмор), 15–17 лет (смысл, социальная значимость, роль ведущего). Принципы адаптации: упрощение/усложнение правил, изменение длительности, добавление/убирание сюжета, изменение формата обратной связи.

Практика

«Одна игра — три возраста»: команды берут одну игру (например, «Квест по станциям») и адаптируют её для трёх возрастных групп, фиксируя изменения в таблице.

Взаимопроверка: «Понятно ли будет целевой аудитории? Не слишком ли просто/сложно?»

Тема 6. Безопасность при проведении массовых игр

Теория

Виды рисков при массовых играх: физические (столкновения, падения, травмы от инвентаря), психологические (исключение, насмешки, давление), организационные (давка, потеря участника, превышение времени). Правила безопасного пространства: разметка зон, достаточная дистанция, отсутствие скользких поверхностей, учёт освещения. Инструктаж участников: что можно и нельзя, что делать, если кому-то плохо. Роль наблюдателя и связь со взрослыми.

Практика

Аудитория-осмотр: команда проходит по пространству (спортзал, двор, рекреация) и заполняет «Чек-лист безопасности» (поверхности, разметка, выходы, освещение, препятствия). Разбор 2–3 кейсов: «Что пошло не так и как избежать».

Тема 7. Планирование игрового события: от идеи до сценария

Практика

Команды по 3–4 человека выбирают формат, аудиторию и тему события. Заполнение «Паспорта события»: цель, аудитория, формат, продолжительность, пространство, материалы, этапы сценария с таймингом, роли, риски и запасные варианты. Питч-защита концепции (2 минуты) и обратная связь от других команд.

Тема 8. Распределение функций: ведущий, судья, оформитель, фотограф

Практика

Детализация ролей по выбранному сценарию: кто что делает на каждом этапе (до начала, вовремя, после). Составление «Таблицы функций» (этап → роль → действия). Репетиция фрагментов: ведущий объясняет правило, судья разрешает спор, фотограф фиксирует ключевой момент. Ротация: каждый пробует минимум 2 разные роли.

Тема 9. Подготовка реквизита и пространства

Практика

Изготовление и подготовка всех атрибутов события: карточки, разметка, знаки станций, реквизит для квеста, медали/дипломы, афиши. Разметка пространства: зоны игр, границы, точки станций, зона сбора, зона ожидания. Проверка: «Все ли материалы готовы? Хватит ли на всех? Понятны ли знаки и карточки?»

Тема 10. Репетиция: прогон сценария «Мой город»

Практика

Полный прогон сценария внутри команды: ведущие объясняют правила, судьи разрешают споры, оформитель меняет реквизит, фотограф фиксирует. Хронометраж: замер времени

каждого этапа, сравнение с планом. Разбор: «Где сбились по времени? Где инструкция была непонятной? Что нужно доработать?» Внесение правок в сценарий и реквизит.

Тема 11. Проведение игр для детей младшего возраста

Практика

Команда проводит игровое событие для младших участников (первый год обучения в программе или младший класс). Реализация сценария: приветствие, игры, кульминация, завершение. Команда работает по ролям, педагог наблюдает и фиксирует по чек-листу. После — краткий сбор обратной связи от младших («светофор» или устные вопросы).

Тема 12. Разбор проведённых игр: что сработало, что нет

Практика

Командный разбор по схеме «План → Факт → Вывод»: что было по сценарию, что произошло в реальности, почему возникли расхождения. Анализ обратной связи от младших участников. Заполнение «Таблицы доработок»: элемент → что случилось → что улучшить → кто отвечает. Рефлексия по ролям: «Что было трудно ведущему? Судье? Помощнику?»

Тема 13. Организация квест-игры для параллели классов

Практика

Разработка и подготовка квест-игры с 4–6 станциями для параллели классов (2–3 класса одновременно). Распределение станционных: на каждой станции — ведущий из команды организаторов с заданием для проходящей группы. Проработка логистики: маршруты групп, тайминг переходов, avoiding «пробок». Подготовка маршрутных листов, реквизита, сюжета.

Тема 14. Проведение игровой программы для внешней аудитории (открытое мероприятие)

Практика

Проведение квест-игры или игровой программы для внешней аудитории (параллель классов, другая школа, двор). Команда реализует сценарий полностью: встреча, инструктаж, проведение, завершение, сбор обратной связи. Педагог и приглашённые наблюдатели заполняют оценочные листы. После — сбор обратной связи от участников (анкеты, «светофор», устные отзывы).

Тема 15. Тренинг ведущего: голос, темп, контакт с аудиторией

Практика

Тренинг сценической речи и мастерства ведущего: разминка голоса (дыхание, артикуляция), упражнения на громкость и темп (громко-тихо, быстро-медленно), работа со зрительным контактом (обвести аудиторию взглядом за 5 секунд), практика

«выйти-представить игру-уйти» (1 минута на каждого). Видеозапись (по согласию) и разбор: «Что было хорошо? Что улучшить?»

Тема 16. Практика ведения игр для разного возраста. Взаимная оценка

Практика

Каждый участник проводит короткую игру (10–15 минут) для группы разного возраста (младшие, сверстники, смешанная группа). Остальные заполняют «Лист взаимооценки»: понятность инструкций, зрительный контакт, удержание внимания, реакция на вопросы, вовлечение всех. После каждой игры — короткая обратная связь от 2–3 участников. Рефлексия: «Какой возраст было вести легче/сложнее? Почему?»

Тема 17. Открытое занятие: дети проводят программу для родителей и педагогов

Практика

Итоговое открытое занятие: команда участников проводит игровую программу для родителей, педагогов и приглашённых гостей. Полная реализация: приветствие, игры с участием гостей, кульминация, завершение, благодарность. После — общая рефлексия: «Что я открыл в себе? Какой опыт ведения мне ближе? Что хочу развивать дальше?» Мини-церемония признания по номинациям («Самый понятный ведущий», «Лучший судья», «Самый внимательный помощник»).

МОДУЛЬ «Игра как искусство: рефлексия и портфолио»

Цель: осмысление трёхлетнего опыта через арт-практики и рефлексия; создание творческого продукта и личного портфолио.

Предполагаемый результат: интегрировать элементы из разных модулей в продукт: использовать маски и декорации (из «Арт-наставника»), правила игр (из «Игрового конструктора»), кейсы разрешения конфликтов (из «Конфликта и согласия»), сценарии событий (из «Организации игровых событий»).

Формы контроля – опрос/тест, творческое задание, самостоятельная работа

Форма подведения итогов – зачёт в формате игрового фестиваля

Интеграция с общеобразовательными предметами

Модуль «Игра как искусство: рефлексия и портфолио» помогает детям осмыслить игру не только как развлечение, а как творческий и познавательный продукт: они учатся фиксировать процесс, анализировать свои решения, замечать изменения в навыках и собирать доказательства роста в персональном портфолио. Рефлексия здесь — это разбор «что получилось, почему, что поменять», а портфолио — структурированная подборка артефактов (черновики, фото, анкеты, самооценка) с пояснениями.

- *Русский язык и литературное чтение.* Осознанная работа с текстом, умение аргументировать правки, развитие читательской и редакторской позиции, фиксация индивидуального прогресса.

- *История и обществознание.* Различение фактов и интерпретаций, работа с историческими источниками, развитие эмпатии и исторического воображения, умение формулировать исследовательские вопросы. Освоение социальных норм, навыки аргументации и принятия коллективных решений, развитие эмпатии и ответственности, умение видеть разные точки зрения.

Учебно-тематический план модуля

«Игра как искусство: рефлексия и портфолио»

№	Тема	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
1	Игра как форма искусства. Иммерсивный театр, интерактивные выставки	1	1	2
2	Эстетика игрового пространства	1	1	2
3	Создание иммерсивной игровой сцены: пространство-путешествие	1	4	5
4	Арт-инсталляция «Игры нашего двора» — совместная работа	-	4	4
5	Игровой перформанс для приглашённой аудитории	-	4	4
6	Создание видеоарт-ролика о игровой культуре группы	-	2	2
7	Творческий показ для родителей и друзей	-	2	2
8	Что такое рефлексия. Способы рефлексии: дневник, круг, анкета, интервью	1	1	2
9	Ведение дневника игрового опыта	-	4	4
10	Взаимные интервью: дети берут интервью друг у друга об изменениях	-	4	4
11	Составление личного портфолио: игры, проекты, роли	1	3	4
12	Групповая рефлексия: «Каким я был и каким стал»	1	1	2
13	Эссе-рефлексия «Мой игровой путь»	1	2	3
14	Анализ чужой игры: посмотреть и дать развёрнутую оценку	1	1	2
15	Подготовка к итоговому фестивалю	-	4	4
16	Зачет. Итоговый игровой фестиваль: проекты, иммерсивная сцена, портфолио, награждение. Прощальная рефлексия	-	2	2
	Итого	8	40	48

Содержание модуля «Игра как искусство: рефлексия и портфолио»

Тема 1. Игра как форма искусства. Иммерсивный театр, интерактивные выставки

Теория

Игра как искусство: чем игровой перформанс отличается от обычной игры (осознанность, эстетика, адресованность зрителю). Что такое иммерсивный театр: зритель становится

участником, граница между сценой и залом стирается. Интерактивные выставки: зритель не только смотрит, но и действует — трогает, передвигает, дополняет. Примеры: _site-specific перформансы, променадные спектакли, выставки-квесты. Связь с опытом участников: что из трёхлетней программы уже было «искусством» и почему.

Практика

Просмотр и разбор 2–3 коротких видеофрагментов иммерсивных и интерактивных форматов. Упражнение «Обычная игра → искусство»: взять знакомую игру (например, «Море волнуется») и предложить 3 изменения, которые превратят её в арт-событие (пространство, звук, костюм, правило взаимодействия со зрителем).

Тема 2. Эстетика игрового пространства

Теория

Как пространство влияет на ощущение игры: свет, звук, фактуры, масштаб, запахи, зонирование. Принцип «сцена-зритель»: где проходит граница, как зритель входит в игру. Материалы для создания атмосферы с минимальным бюджетом: ткань, бумага, картон, гирлянды, проектор, бытовые предметы. Принцип «одно сильное решение»: иногда один элемент (свет, звук, предмет) меняет всё пространство.

Практика

«Превращение пространства»: команды получают одно и то же помещение и 15 минут, чтобы изменить его атмосферу с помощью 5 предложенных материалов (ткань, стулья, лента, фонарик, бумага). Остальные заходят и описывают, что «чувствуется». Обсуждение: «Что сработало сильнее всего? Что было лишним?»

Тема 3. Создание иммерсивной игровой сцены: пространство-путешествие

Теория

Структура иммерсивной сцены-путешествия: точки-остановки, через которые проходит зритель-участник; на каждой точке — действие, образ, звук или задание. Логика маршрута: завязка (вход в мир) → узнавание (правила этого мира) → кульминация (главное событие/встреча) → выход (завершение, возвращение). Роль ведущего-проводника: не объясняет, а ведёт через действие.

Практика

Команды по 4–5 человек создают иммерсивную сцену на основе опыта трёх лет: маршрут из 4–5 точек, каждая — воспоминание-игра из программы (маска из «Арт-наставника», квест из «Организации событий», этюд из «Игры-театра»). Разметка пространства, подготовка реквизита, репетиция переходов между точками.

Тема 4. Арт-инсталляция «Игры нашего двора» — совместная работа

Практика

Коллективная инсталляция: вся группа создаёт общее пространство-воспоминание об играх трёхлетнего периода. Каждый участник или микрогруппа отвечает за один фрагмент: стена масок, стеллаж с карточками игр, видеозэкран с фрагментами событий, звуковая карта (аудио-воспоминания), «аллея ролей» (знаки ролей, которые участники примеряли). Согласование стиля: общая цветовая гамма, материалы, подписи.

Тема 5. Игровой перформанс для приглашённой аудитории

Практика

Проведение иммерсивной сцены и/или перформанса для приглашённой аудитории (другая группа, педагоги, младшие участники). Зрители проходят по маршруту, участвуют в точках-остановках, взаимодействуют с реквизитом и ведущими. После — короткая обратная связь от зрителей: «Что запомнилось? Что почувствовали?» Разбор внутри команды: «Где зрители включились? Где потерялись?»

Тема 6. Создание видеоарт-ролика о игровой культуре группы

Практика

Создание короткого видеоарт-ролика (2–3 минуты) из материалов трёх лет: фото, видеофрагменты, маски, карточки, голосовые воспоминания. Команды выбирают концепцию: хронологический путь, коллаж эмоций, «один день из жизни группы», абстрактная зарисовка. Минимальный монтаж: последовательность кадров, наложение музыки, текстовые вставки. Просмотр и обсуждение роликов.

Тема 7. Творческий показ для родителей и друзей

Практика

Открытый показ: иммерсивная сцена, фрагменты перформанса, презентация инсталляции и видеоарт-роликов для родителей и друзей. Команда сама ведёт программу: встреча гостей, сопровождение по маршруту, презентация работ. После — неформальное общение с гостями, ответы на вопросы, сбор устных отзывов.

Тема 8. Что такое рефлексия. Способы рефлексии: дневник, круг, анкета, интервью

Теория

Что такое рефлексия и зачем она нужна: не просто «вспомнить», а осмыслить — что произошло, что я чувствовал, что понял, что изменится. Четыре способа: дневник (индивидуальная письменная рефлексия), круг (групповая устная), анкета (структурированная самооценка по вопросам), интервью (взаимная устная рефлексия в паре). Принципы безопасной рефлексии: без оценочности, право молчать, уважение к чужому опыту.

Практика

Проба всех четырёх способов на материале творческого показа (занятие 7): 5 минут дневник → 5 минут анкета → 5 минут интервью в паре → 5 минут круг. Обсуждение: «Какой способ мне ближе? Какой был труднее? Что нового я увидел через каждый?»

Тема 9. Ведение дневника игрового опыта

Практика

Создание и ведение «дневника игрового опыта» — индивидуальной тетради/альбома, где участник фиксирует ключевые моменты трёхлетнего пути. Структура дневника: «Мои игры» (список игр, в которых участвовал), «Мои роли» (ведущий, игрок, наставник, судья, оформитель), «Мои открытия» (что узнал о себе), «Мои трудности» (что было сложно и как справлялся), «Мои достижения» (гордость). Оформление: текст, рисунки, вклеенные фото, stickers, карточки.

Тема 10. Взаимные интервью: дети берут интервью друг у друга об изменениях

Практика

Пары (или тройки) участников берут интервью друг у друга по подготовленному списку вопросов: «Каким ты был, когда пришёл?», «Что было самым трудным?», «Что изменилось?», «За что ты себя хвалишь?», «Что бы ты сказал тому, кто только начинает?». Интервью записываются (аудио или конспект). После — обмен впечатлениями: «Что удивило в ответах партнёра? Что было общим? Что разным?»

Тема 11. Составление личного портфолио: игры, проекты, роли

Теория

Что такое портфолио и зачем оно нужно: демонстрация навыков, опыта и роста для следующих этапов (новая программа, аттестация, профориентация). Структура портфолио: титульный лист, краткая визитка («кто я, что умею»), разделы (игры, проекты, роли, творческие работы, отзывы), рефлексивный текст, планы на будущее. Форматы: папка, лэпбук, цифровая презентация, видео. Принципы отбора: не «всё», а лучшее и репрезентативное.

Практика

Отбор 5–10 ключевых материалов из дневника, инсталляции, видеоарт-ролика, масок, карточек игр, паспортов проектов. Оформление портфолио в выбранном формате: раскладка, аннотации (2–3 предложения к каждому материалу), визитка, рефлексивный текст. Взаимопроверка: «Понятно ли, что умеет автор? Есть ли аннотации? Рассказывает ли о росте?»

Тема 12. Групповая рефлексия: «Каким я был и каким стал»

Теория

Как проводить групповую рефлексия: правило круга (говорит один, остальные слушают), право пропустить ход, без оценочности и сравнения. Метод «линия времени»: каждый отмечает на общей линии ключевые события программы и свои изменения. Принцип «было — стало»: фиксация конкретных сдвигов, а не общих фраз.

Практика

Общая «линия времени» на флипчарте: каждый участник отмечает 2–3 точки и подписывает, что изменилось. Круг рефлексии: каждый делится одной фразой «Раньше я..., а теперь я...». Педагог фиксирует ключевые формулировки. Обсуждение: «Что общего в наших изменениях? Что уникально?»

Тема 13. Эссе-рефлексия «Мой игровой путь»

Теория

Структура рефлексивного эссе: вступление («как я пришёл в программу»), основная часть («что было важно и что изменилось»), заключение («что дальше»). Принципы: конкретность (не «я стал лучше», а «я перестал бояться объяснять правила»), честность, связь с конкретными событиями. Объём: 0,5–1 страница.

Практика

Написание эссе individually на основе дневника, интервью и групповой рефлексии. Взаимное чтение в парах, обратная связь по чек-листу (конкретность, структура, честность). Внесение правок. Финальная версия вклеивается в портфолио.

Тема 14. Анализ чужой игры: посмотреть и дать развёрнутую оценку

Теория

Как анализировать чужую игру или игровое событие: по критериям (цель, механика, правила, пространство, вовлечённость, безопасность, эстетика). Отличие оценки от критиканства: «Что сработало? Что можно улучшить? Что бы я взял для своей работы?» Принцип уважения к чужому труду.

Практика

Просмотр записи или живой показ игры/события другой команды или группы. Заполнение «Листа анализа» (3–5 критериев с конкретными наблюдениями). Обсуждение: «Что я бы взял? Что бы изменил? Чему научился, глядя на других?»

Тема 15. Подготовка к итоговому фестивалю

Практика

Комплексная подготовка итогового фестиваля: составление программы (иммерсивная сцена, показ видеоарт-роликов, выставка портфолио, фрагменты игр из разных модулей),

распределение ролей (ведущие, кураторы зон, технические помощники), подготовка пространства (зона иммерсивной сцены, зона выставки, зона игр), репетиция переходов, пригласительные для родителей и педагогов.

Тема 16. Зачёт. Итоговый игровой фестиваль: проекты, иммерсивная сцена, портфолио, награждение. Прощальная рефлексия

Практика

Проведение итогового фестиваля для родителей, педагогов, гостей. Программа: иммерсивная сцена-путешествие, выставка портфолио с аннотациями авторов, показ видеоарт-роликов, проведение 1–2 игр из разных модулей с гостями. Каждый участник выполняет роль ведущего хотя бы одного элемента. После — мини-церемония награждения по номинациям («Самый творческий путь», «Лидер команды», «Лучший наставник», «Архитектор игр»). Завершение — прощальная рефлексия по кругу: «Что я заберу с собой? Что оставляю здесь? Что хочу дальше?»

3. Воспитание

Значение воспитательной работы в детском коллективе в контексте педагогической профориентации заключается в том, что она помогает учащимся в профессиональном самоопределении.

Некоторые аспекты важности воспитательной работы

Профориентация

- *Формирование активной позиции* по отношению к выбору будущей профессии. Ученики узнают о мире труда и профессий, требованиях профессии к личности.
- *Развитие навыков самоанализа* собственных возможностей и способностей при выборе профессии.
- *Формирование общественно значимых мотивов* выбора профессии.
- *Предостережение от возможных ошибок* при выборе профессии. Выбор часто определяет в дальнейшем весь жизненный путь человека, поэтому важно оказать помощь в выборе дела по душе.
- Развитие интереса к будущей профессии. Для этого используются различные формы работы: ролевые и дидактические игры, беседы, конкурсы, общественно полезный труд и другие.

Таким образом, воспитательная работа в контексте педагогической профориентации способствует подготовке учащихся к обоснованному выбору профессии, который учитывает, как личные интересы, так и общественные потребности, и запросы рынка.

Социально-значимые и личностные аспекты

Социально-значимые аспекты воспитания подростков связаны с развитием гражданского сознания человека, патриотических чувств и понимания своего общественного долга. Вовлечение подростков в социально значимую деятельность, например, волонтерство и благотворительность, помогает решать задачи самореализации, самоопределения, формировать отзывчивость на частные и общественные проблемы, приобретать новый социальный опыт.

Некоторые ценности, которые можно сформировать у подростков через социальные инициативы: коллективизм, взаимная требовательность, взаимовыручка, милосердие, доброта, ответственность, доверие, активность, организованность.

- *Формирование идентичности и самооценки.* Взрослые должны помогать подросткам в этом процессе, укрепляя их самооценку и уверенность в себе.
- *Развитие эмоционального интеллекта.* Важно учить подростков осознавать и называть свои чувства, а также обучать методам саморегуляции и стрессоустойчивости.
- *Подготовка к взрослой жизни.* Это включает в себя развитие жизненных навыков, таких как ответственность и самостоятельность, а также критическое мышление.
- *Влияние семьи на воспитание.* Позитивная атмосфера в семье способствует гармоничному развитию личности. Важно, чтобы подросток чувствовал поддержку своей семьи в любых начинаниях.
 - В группах со смешанной возрастной категорией обучающихся, воспитательная работа строиться на базе общих целевых приоритетов, связанных с возрастными особенностями воспитанников. Но это **не означает игнорирования других составляющих общей цели воспитания**. Приоритет — это то, чему педагогам, работающим со школьниками конкретной возрастной категории, предстоит уделять большее, но не единственное внимание.
 - В воспитании детей подросткового возраста, приоритетом является создание благоприятных условий для развития социально значимых отношений школьников, и, прежде всего, ценностных отношений:
 - к семье как главной опоре в жизни человека и источнику его счастья;
 - к труду как основному способу достижения жизненного благополучия человека, залогом его успешного профессионального самоопределения и ощущения уверенности в завтрашнем дне;
 - к своему отечеству, своей малой и большой Родине как месту, в котором человек вырос и познал первые радости и неудачи, которая завещана ему предками и которую нужно оберегать;

- к природе как источнику жизни на Земле, основе самого ее существования, нуждающейся в защите и постоянном внимании со стороны человека;
 - к миру как главному принципу человеческого общежития, условию крепкой дружбы, налаживания отношений с коллегами по работе в будущем и создания благоприятного микроклимата в своей собственной семье;
 - к знаниям как интеллектуальному ресурсу, обеспечивающему будущее человека, как результату кропотливого, но увлекательного учебного труда;
 - к культуре как духовному богатству общества и важному условию ощущения человеком полноты проживаемой жизни, которое дают ему чтение, музыка, искусство, театр, творческое самовыражение;
 - к здоровью как залогом долгой и активной жизни человека, его хорошего настроения и оптимистичного взгляда на мир;
 - к окружающим людям как безусловной и абсолютной ценности, как равноправным социальным партнерам, с которыми необходимо выстраивать доброжелательные и взаимно поддерживающие отношения, дающие человеку радость общения и позволяющие избегать чувства одиночества;
 - к самим себе как хозяевам своей судьбы, самоопределяющимся и самореализующимся личностям, отвечающим за свое собственное будущее.
- В воспитании детей юношеского возраста, приоритетом является создание благоприятных условий для приобретения школьниками опыта осуществления социально значимых дел:
 - опыт дел, направленных на заботу о своей семье, родных и близких;
 - трудовой опыт, опыт участия в производственной практике;
 - опыт дел, направленных на пользу своему родному городу или селу, стране в целом, опыт деятельного выражения собственной гражданской позиции;
 - опыт природоохранных дел;
 - опыт разрешения возникающих конфликтных ситуаций в школе, дома или на улице;
 - опыт самостоятельного приобретения новых знаний, проведения научных исследований, опыт проектной деятельности;
 - опыт изучения, защиты и восстановления культурного наследия человечества, опыт создания собственных произведений культуры, опыт творческого самовыражения;
 - опыт ведения здорового образа жизни и заботы о здоровье других людей;

- опыт оказания помощи окружающим, заботы о малышах или пожилых людях, волонтерский опыт;
- опыт самопознания и самоанализа, опыт социально приемлемого самовыражения и самореализации.
- Воспитательная работа в детском объединении ведется в соответствии с дорожной картой воспитательной программы учреждения и входит в календарно-тематический план программы:
 - городской конкурс «Педагогика юных»,
 - городской конкурс литературно-музыкальных композиций на базе Центра «Нам всем завещана Россия»;
 - волонтерская работа в лагере дневного пребывания детей «Импульс»,
 - слет юных педагогов.
- Формы воспитательной деятельности могут быть самыми разными: рассказ, беседа, дискуссия, конкурс, игра, игры ролевые и деловые, экскурсия, квест, КТД и т.п.

Таким образом, воспитание подростков требует комплексного подхода, который сочетает в себе как социально-значимые, так и личностные аспекты.

Воспитательная работа в детском объединении ведется в соответствии с дорожной картой воспитательной программы учреждения и входит в календарно-тематический план программы: семейные вечера и встречи с мастер-классами, семейные выезды на базу отдыха «Радуга», репортажи с места событий, встречи с интересными людьми, обсуждения кино, посещение выставок и театров, экскурсии.

Формы воспитательной деятельности могут быть самыми разными: рассказ, беседа, дискуссия, конкурс, игра, игры ролевые и деловые, экскурсия, КТД и т.п.

Календарный план воспитательной работы ПРИЛОЖЕНИЕ 1

4. Методическое обеспечение программы

1. Интеграция программы «Игра Арт» со школьными предметами:

Главный принцип интеграции — каждый предмет даёт содержание, а программа «Игра Арт» даёт форму (игровую и художественную), через которую это содержание осваивается эмоционально, наглядно и через действие. Это и обеспечивает перенос игровых навыков в учебную деятельность

Сводная таблица ключевых игровых арт-форматов по предметным блокам

Предметный блок	Основные игровые арт-форматы	Усиливаемый метапредметный навык
Русский язык и литературное чтение	Ассоциативные карты, театрализация, сказкотворчество	Связная речь, анализ текста

Изо и технология	Игровое освоение техник, конструирование атрибутов, коллективные арт-игры	Моторика, сотрудничество
Обществознание	Социально-ролевые игры, моделирование правил	Коммуникация, гражданская идентичность
ОРКСЭ / ОДНКНР	Этические игры-ситуации, народные игры, иллюстрирование сказок	Эмпатия, толерантность
История и география	Игры-путешествия, реконструкции, лента времени	Пространственно-временное мышление
Физическая культура	Подвижные игры с арт-этапами, пластико-игровые этюды	Координация, телесная выразительность
Биология и окружающий мир	Игры-наблюдения, моделирование процессов, экоколлажи	Исследовательские навыки
Музыка	«Рисуем музыку», шумовой оркестр, музыкально-пластические игры	Слуховое восприятие, чувство ритма

Возрастные акценты

- 7–9 лет: простые приемы (1–3 правила), яркие компоненты, чёткие роли («помощник», «ведущий», «контролёр»), фокус на понятности и безопасности.
- 10–13 лет: более сложные механики (ресурсы, уровни, ветвления), элементы статистики и баланса, работа с обратной связью и критериями успеха.
- 14–18 лет: полноценное проектирование (цель, метрики, риски, целевая аудитория), тестирование гипотез, анализ данных, публичная защита проекта и план внедрения.

2. Общая характеристика методического подхода

Программа «Игра-Арт» построена на **социо-игровой технологии** — организации образовательного процесса как игры-жизни между микрогруппами детей, где игра выступает одновременно средой, инструментом и результатом развития. Дополнительный арт-компонент (маски, декорации, инсталляции, перформанс, видеоарт) расширяет классическую социо-игровую базу за счёт художественной выразительности и рефлексии через творчество.

Принципы организации:

- Деятельностный подход: ребёнок не «учится игре», а проживает, создаёт и анализирует игровой опыт.
- Разноуровневость: программа охватывает три уровня сложности — стартовый (модули 1–2), базовый (модули 3–5), продвинутый (модули 6–7).
- Разновозрастное взаимодействие: старшие обучают младших (наставничество), смешанные группы при проведении событий.
- Итеративность: каждый модуль завершается продуктом (этюд, игра, проект, перформанс, портфолио), который дорабатывается по обратной связи.

- Рефлексивность: каждый модуль включает рефлексивные практики (круг, дневник, интервью, анкета).

3. Методы обучения и воспитания

- Методы обучения

Группа методов	Конкретные приёмы	В каких модулях применяются
Игровые	Игры-знакомства, игры-разминки, ролевые игры, игры-драматизации, игры-ситуации, игры-кричалки/шептушки, импровизационные игры	Все модули
Проектные	Брейншторм, проектирование сценария, прототипирование, тестирование, итеративная доработка, защита проекта	Модули 3, 5, 6, 7
Практические	Изготовление масок (папье-маше, картон), сборка декораций, оформление карточек и полей, разметка пространства, создание видеоарт-роликов	Модули 1, 4, 6, 7
Словесные	Сторителлинг, взаимные интервью, эссе-рефлексия, обсуждение по кругу, дебаты, питч-презентации	Модули 1, 2, 4, 7
Наглядные	Просмотр видеофрагментов иммерсивного театра, анализ образцов игр, демонстрация прототипов, фото- и видеофиксация	Модули 1, 3, 6, 7
Частично-поисковые	Анализ кейсов конфликтов, разбор чужих игр, выявление социальных проблем, поиск игровых решений	Модули 2, 5, 6, 7
Исследовательские	Мини-опросы аудитории, сбор и обработка обратной связи, сравнение метрик итераций	Модули 3, 5, 6

- Методы воспитания

Метод	Реализация в программе
Упражнение	Регулярная практика ведения игр, наставничества, медиации — от микрошагов к развёрнутым действиям
Создание воспитывающих ситуаций	Игры с провокацией спорных моментов, ситуации выбора в конфликте, ответственность за команду
Поощрение	Мини-церемонии по номинациям («Самый понятный ведущий», «Лучший наставник»), «светофор» обратной связи
Пример	Педагог как ведущий-модель; старшие участники как наставники для младших
Самовоспитание	Дневник игрового опыта, эссе-рефлексия, карта навыков «было - стало»

4. Педагогические технологии

Технология	Описание применения	Модули
Социо-игровая (Е.Е. Шулешко, А.П. Ершова, В.М. Букатов)	Основа программы: деление на микрогруппы, смена темпа и ритма, игры рабочего настроения, приобщения к делу, творческого самоутверждения, вольные игры, рефлексия по кругу	Все
Технология проектной деятельности	Полный цикл: идея → концепция → прототип → тест → доработка → презентация	3, 5, 6
Технология коллективного взаимообучения	Наставничество старших младшим, взаимные интервью, взаимная оценка по чек-листам	4, 7
Арт-педагогические технологии	Маска как инструмент перевоплощения, арт-инсталляция, видеоарт, иммерсивный перформанс, коллективная книга	1, 4, 7
Технология развивающего обучения	Зоны ближайшего развития через роли (ведущий, медиатор, геймдизайнер), усложнение от модуля к модулю	Все
Технология дифференцированного обучения	Адаптация заданий под возраст (7–10, 11–14, 15–17), ротация ролей по сильным сторонам и зонам роста	Все
Технология рефлексивного обучения	Дневник, круг, анкета, интервью, эссе — как систематическая практика, а не эпизод	7 (и элементы во всех)
Информационные технологии	Создание видеоарт-роликов, цифровое портфолио, онлайн-анкетирование обратной связи	5, 6, 7

5. Формы организации образовательного процесса

Форма	Описание	Модули
Игра (основная форма)	Настольные, подвижные, ролевые, театрализованные, импровизационные игры	Все
Практическое занятие	Изготовление масок, декораций, карточек, прототипов; разметка пространства	1, 3, 4, 7
Мастер-класс	Демонстрация приёма с пошаговым повторением (папье-маше, роспись, видеомонтаж)	4, 7
Репетиция	Прогон сценария, отработка сцен, тренинг ведущего	1, 6, 7
Проектная сессия	Командная работа над проектом (планирование, разработка, тестирование)	3, 5, 6
Открытое занятие	Проведение игр/программы для внешней аудитории (родители, другая группа)	1, 5, 6, 7
Фестиваль	Итоговое масштабное событие с презентацией всех продуктов	4, 7
Рефлексивный круг	Групповое обсуждение по итогам занятия/модуля	Все
Индивидуальная работа	Ведение дневника, написание эссе, сборка портфолио	7
Разновозрастное взаимодействие	Старшие обучают младших; смешанные группы при проведении событий	4, 5, 6

6. Формы контроля и аттестации

Контроль в программе носит процессуальный, а не суммативный характер: оценивается не «правильность», а прогресс, активность и осмысление.

Этап контроля	Форма	Содержание	Периодичность
Входная диагностика	Наблюдение в играх-знакомствах; анкета «Что я умею»	Базовый уровень навыков коммуникации, самовыражения, работы в команде	Сентябрь 1-го года
Текущий контроль	Чек-листы педагога; рефлексивные карточки; мини-продукты (этюды, прототип, маска)	Динамика по каждому модулю	На каждом занятии
Промежуточная аттестация	Зачёт в формате фестиваля/показа/защиты проекта (по итогам модуля)	Уровень освоения модуля: продукт + рефлексия	В конце каждого модуля
Итоговая аттестация	Итоговый игровой фестиваль; защита портфолио; эссе «Мой игровой путь»	Интегральный результат за 3 года	Май 3-го года

7. Технология организации самостоятельной работы.

Самостоятельная работа – это планируемая работа, выполняемая по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия (Вербицкий А.А.).

Аудиторная самостоятельная работа включает различные виды контрольных, творческих и практических заданий, проводимые по конкретной дисциплине, подготовка творческого проекта.

Внеаудиторная самостоятельная работа включает: различные виды домашнего задания, подготовка персонального краткого выступления, сообщения, доклада, выполнение презентации.

Уровни самостоятельной работы, предполагаемые программой:

- 1 уровень - самостоятельная работа по образцу;
- 2 уровень - реконструктивно-самостоятельная работа;
- 3 уровень - исследовательская работа.

8. Технология разработки КТД

Первая стадия – предварительная работа. Её цель: изучить интересы и запросы ребят. Главное умение педагога на этом этапе – уметь создать ситуацию выбора, выбора разумного и творческого. Педагог может провести стартовую беседу, во время которой необходимо увлечь обучающихся радостной перспективой интересного и полезного

дела. На этом этапе педагог и детский коллектив формирует образ «Мы» и одновременно, каждый осознает себя частью-песчинкой коллектива.

Формы коллективного планирования:

- «Мозговой штурм». Воспитанники в группах через обмен индивидуальными мнениями ищут наилучшие варианты решения проблемы, задачи. В ходе «мозгового штурма» может создаваться «банк идей», то есть набор возможных идей решения проблемы или задачи.
- «Штурм» малые группы. Обсуждение проблем идет в малых группах, где вырабатывается общее мнение или несколько вариантов. Затем каждая группа может сделать презентацию своего проекта. Лучший вариант выбирается на всеобщем голосовании.
- Защита социально - гуманитарных программ, проектов, планов. Каждый член объединения или малой группы защищает свой вариант, подводится итог этого поиска, и в результате рождается окончательное решение.
- Деловая игра. Она эффективно используется для организации аналитической групповой деятельности и планирования конкретного дела. Игры позволяют выстроить аналитическую деятельность в коллективе, находить выход из конфликтных ситуаций, определять психологический климат в коллективе, учить разрабатывать и выстраивать концепции, вживаться в разные ситуации и роли, и конечно формирует коллектив. Виды деловых игр: Игра-проблема, Игра-вердикт, Игра –Проект.

Вторая стадия - коллективная подготовка.

Третья стадия - проведение КТД - это итог работы, проделанной при подготовке. Ведущие принципы этого этапа: добровольность и заинтересованность; возможность выбора в самореализации; сочетание подготовительных моментов и импровизации; сотрудничество друг с другом и со взрослыми; коллектив для личности.

Этапы реализации проекта.

- 1 Представление проблемной ситуации:
 - вербально;
 - с помощью видеоряда;
 - с помощью мультимедийных средств.
- 2 Мозговой штурм.
- 3 Обсуждение.
- 4 Выдвижение гипотез.
- 5 Определение типа проекта.
- 6 Организация малых групп сотрудничества, распределение ролей.

7 Обсуждение в группах стратегии исследования, источников информации, способов оформления результатов.

8 Самостоятельная исследовательская, поисковая работа учащихся в соответствии со своим заданием.

9 Промежуточные обсуждения, дискуссии, сбор и обработка данных (на уроках, в научном обществе, в творческих мастерских, в медиатеке).

10 Оформление результатов проектной деятельности.

11 Защита проекта, оппонирование, дискуссия.

12 Выдвижение, прогнозирование новых проблем, вытекающих из полученных результатов.

9. Самооценка, внешняя оценка.

Мониторинг освоения обучающимися программы и педагогический инструментарий оценки эффективности программы.

- Мониторинг результатов обучения по программе: теоретическая подготовка, практическая подготовка, основные общеучебные компетентности, представлен в виде диагностической карты (Приложение 2). Сроки мониторинга: конец 1-го полугодия и в конец уч. года.

- Критерии сформированности личностных планируемых результатов (Приложение 3).

Литература и Интернет ресурсы

1. Букатов, В. М. Нескучные уроки: обстоятельное изложение социо/игровых технологий обучения: пособие для учителей физики, математики, географии, биологии и химии / В. М. Букатов, А. П. Ершова. – Санкт-Петербург: Школьная лига, 2023
2. Букатов, В. М. Хрестоматия социо/игровых приёмов обучения на школьных уроках: интерактивные технологии современного образования в начальных классах / В. М. Букатов, А. П. Ершова. – Москва, 2023.
3. Выготский, Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка // Психология развития ребёнка. – Москва: Эксмо, 2019.
4. Кавтарадзе, Д. Н. Обучение и игра: введение в активные методы обучения: учебное пособие / Д. Н. Кавтарадзе. – Москва: Просвещение, 2023
5. Родари, Дж. Грамматика фантазии: введение в искусство придумывания историй / Дж. Родари ; перевод с итальянского. – Москва: Самокат, 2022
6. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – Москва: Советские учебники, 2025
7. Щуркова, Н. Е. Педагогика. Игровые методики в классном руководстве: практическое пособие / Н. Е. Щуркова. – 5-е изд., испр. и доп. – Москва: Юрайт, 2025.

Интернет-ресурсы

14. Социо-игровая технология: методические материалы для педагогов. – URL: ds-18zhuravushka-divnogorsk-r04.gosweb.gosuslugi.ru (дата обращения: 15.09.2026). – Текст : электронный. ds-18zhuravushka-divnogorsk-r04.gosweb.gosuslugi.ru
15. Выготский, Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка : лекция. – URL: [https://gpa.cfuv.ru/courses/monvnsh/Doc/Книги%20в%20формате%20\(pdf\)/Выготский%20Л.С.%20Игра%20и%20её%20роль%20в%20психологическом%20развитии%20ребёнка.pdf](https://gpa.cfuv.ru/courses/monvnsh/Doc/Книги%20в%20формате%20(pdf)/Выготский%20Л.С.%20Игра%20и%20её%20роль%20в%20психологическом%20развитии%20ребёнка.pdf) (дата обращения: 15.09.2026). – Текст : электронный. gpa.cfuv.ru
16. Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 : постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28. – URL: base.garant.ru (дата обращения: 15.09.2026). – Текст: электронный. base.garant.ru

17. Социо-игровые приёмы обучения : методические рекомендации по использованию методов и приёмов социо-игровой технологии. – URL: nsportal.ru (дата обращения: 15.09.2026). – Текст : электронный.
18. Методическое обеспечение реализации дополнительных общеобразовательных программ : современные подходы. – URL: infourok.ru (дата обращения: 15.09.2026). – Текст : электронный.

Календарный план воспитательной работы на 2026-2027 уч. год

Срок проведения	Направленность воспитания	Название мероприятия	Форма	Цель
сентябрь	Экологическое воспитание	«Экологические принципы человека»	Экскурсия в парк или на экологическую тропу с последующим этюдом: изобразить, как разные животные переживают изменение среды обитания, или придумать мини-сценку о последствиях загрязнения.	развить эмпатию к природе и понимание взаимосвязи человека и окружающей среды через телесно-образное мышление актёра.
октябрь	гражданско-патриотическое	«Моя малая многонациональная Родина: что для меня значит этот город/край?»	Интеллектуальная игра	сформировать у подростков чувство сопричастности к истории и культуре родного края, развить способность выражать патриотические ценности через художественный образ.
ноябрь	духовно-нравственное	«Моральный выбор»	разыгрывание ситуаций, где герою нужно принять решение (честность, справедливость, милосердие), и обсуждение мотивов поступков.	помочь подросткам осознать мотивы собственных и чужих поступков, научиться различать нравственные и прагматические аргументы.
январь	духовно-нравственное, семейное	Рождественские встречи в кругу семьи	Творческий вечер	формирование общечеловеческих ценностей через духовно-

				нравственную литературу, укрепление семейных отношений
февраль	гражданско-патриотическое	Участие в социально-значимых событиях, посвященных Героям Отечества, Дням военной славы России	акции	обобщить представления подростков о гражданской идентичности и дать возможность выразить их в современной художественной форме.
март	семейное	«Моя семья — моя опора»:	Театрализованный праздник: инсценировки, посвящённые семейным праздникам, традициям, совместным делам с привлечением членов семьи	подчеркнуть значимость семьи как опоры личности, создать позитивный эмоциональный опыт совместного творчества детей и родителей.
апрель-май	гражданско-патриотическое	Участие в социально-значимых событиях, посвященных Дню Победы	Показы, акции	обобщить представления подростков о гражданской идентичности и дать возможность выразить их в современной художественной форме.

Диагностический инструментарий

Приложение 1
ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА
мониторинга результатов обучения детей по дополнительной образовательной программе

Детское объединение _____ Педагог _____ Учебный год _____
Год обучения _____ Группа № _____ Доп. образов. программа _____

Фамилия, имя воспитанника	Теоретическая подготовка																				Практическая подготовка																				Основные общеучебные компетенции																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Показатели																																																												
Теоретические знания, процедурные программы, владение специальной терминологией																																																												
Практические умения и навыки, производственные программы, владение специальными инструментами и оборудованием																																																												
Теоретические навыки																																																												
Учебно-информационные																																																												
Подбирать и анализировать специальную литературу																																																												
Пользоваться компьютерными источниками информации																																																												
Осуществлять учебно-исследовательскую работу																																																												
Коммуникативные																																																												
Слушать и слышать педагога, принимать во внимание мнение других людей																																																												
Выступать перед аудиторией																																																												
Участвовать в дискуссиях, защищать свою точку зрения																																																												
Организационные																																																												
Организовывать свое рабочее (учебное) место																																																												
Планировать, организовывать работу, распределять учебную работу																																																												
Аккуратно, ответственно выполнять работу																																																												

Критерии сформированности личностных планируемых результатов

Уровни усвоения		
Высокий (повышенный) 3 балла	Средний (базовый) 2 балла	Низкий 1 балл
1. Готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию.		
Всегда готов и проявляет активность к саморазвитию. Имеет высокую мотивацию к обучению и познанию.	Всегда готов и проявляет активность к саморазвитию. Имеет высокую мотивацию к обучению и познанию.	Всегда готов и проявляет активность к саморазвитию. Имеет высокую мотивацию к обучению и познанию.
2. Сформированность уважительного отношения к труду, наличие опыта участия в социально-значимом труде.		
Сформировано уважительное отношение к труду. Инициативен и самостоятельно проявляет высокий уровень участия в социально-значимом труде.	Частично сформировано уважительное отношение к труду. Проявляет высокий уровень участия в социально-значимом труде по побуждению извне.	Не сформировано уважительное отношение к труду. Избегает участия в социально-значимом труде.
3. Готовность и способность вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания.		
С удовольствием, без особых затруднений справляется с поставленной задачей; Находит общий язык со всеми участниками учебного процесса.	С затруднениями, но справляется с поставленной задачей; не всегда находит общий язык со всеми участниками учебного процесса.	С затруднениями, не всегда справляется с поставленной задачей; Не всегда находит общий язык со всеми участниками учебного процесса.
4. Овладение начальными сведениями об особенностях различных профессий, их происхождении и назначении.		
Овладел начальными сведениями об особенностях различных профессий, их происхождении и назначении.	Овладел не в полной мере начальными сведениями об особенностях различных профессий, их происхождении и назначении.	С затруднениями и частично овладел начальными сведениями об особенностях различных профессий, их происхождении и назначении.