

КОМИТЕТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ПЛАВСКИЙ РАЙОН

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
муниципального образования Плавский район
«Дом детского творчества»

Рассмотрена
на заседании педагогического совета
от 24.12.2020 протокол № 2
Секретарь: Н.Н. Данилова Н.Н. Данилова



Утверждаю
Приказ по МБУ ДО МО Плавский
район «ДТТ» от 26.12.2020 № 87
Директор: Л.А. Илюхина Л.А. Илюхина

**Воспитательная общеразвивающая
программа**

**«СДЕЛАЕМ ВМЕСТЕ ЖИЗНЬ
ИНТЕРЕСНЕЙ!» на 2020 – 2021 уч. год**

(организация досуговой деятельности детей в период каникул)

Возраст детей: 7 – 17 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель: **ТЕРЕШИНА ИРИНА ИГОРЕВНА –
педагог-организатор**

Плавск 2020

Воспитательная общеразвивающая программа «Сделаем вместе жизнь интересней!»

I. Пояснительная записка

I.1. Основные характеристики программы

Воспитательная общеразвивающая программа «Сделаем вместе жизнь интересней!» (далее - Программа) реализуется в соответствии с **социально-гуманитарной направленностью** образования.

Социальное самоопределение детей и развитие детской социальной инициативы является на современном этапе одной из главных задач социально-педагогического направления, которая актуальна, прежде всего, потому, что сейчас на передний план выходит проблема воспитания личности, способной действовать универсально, владеющей культурой социального самоопределения. А для этого важно сформировать опыт проживания в социальной системе, очертить профессиональные перспективы, чтобы стать полноценным гражданином своей страны.

I.1.2. Актуальность Программы в том, что одной из проблем современной жизни является занятость детей в каникулярное время. Организация досуга — традиционное направление деятельности учреждений дополнительного образования.

Пристальное внимание к сфере досуга обусловлено стремлением наполнить свободное время ребенка видами и формами занятий, которые оказывали бы позитивное влияние на его индивидуальность, снижали вероятность вовлечения в асоциальные группировки, препятствовали развитию вредных и опасных привычек и наклонностей. Современный школьник находится в условиях максимальной учебной загруженности. В связи с этим ребенок постоянно находится в состоянии своего рода психологического стресса и невозможности, из-за отсутствия времени, реализовать свои собственные потребности и интересы. Именно поэтому активные каникулы так необходимы развивающемуся поколению. Назначение программы заключается в том, чтобы интересно, занимательно, с выдумкой организовать досуг детей, иными словами, дать возможность детям отдохнуть и с новыми силами подготовиться к продолжению учёбы.

I.1.3. Отличительные особенности Программы в том, что это принципиально новая программа для МБУ ДО МО Плавский район «ДДТ» (далее: ДДТ, или Дом детского творчества, или учреждение). До настоящего момента во время школьных каникул обучающихся проводились отдельные мероприятия, которые не были систематизированы и не объединялись в программу. На основании обобщения и анализа опыта работы педагогов-организаторов учреждения составлена настоящая программа «Сделаем вместе жизнь интересней! », которая представляет собой не просто перечень

мероприятий, а имеет теоретическую и методическую базы для работы с детьми с определением форм, методов, используемых технологий.

В основе программы заложены

организационные принципы деятельности:

- *принцип добровольности* присутствия ребёнка
- *принцип безопасности* жизни, здоровья, психического состояния детей, защиты их прав и личного достоинства
- *принцип приоритета личных интересов* и удовлетворения этих интересов, равно как и устремлений, желаний, притязаний в сочетании с соблюдением социальных, правовых, этических норм и правил детского учреждения;
- *принцип нормативности* безусловных экологических, материально-технических, социально-бытовых, санитарно-гигиенических, кадровых и иных важных условий, обеспечивающих здоровье и развивающий отдых детей
- *принцип единоначалия* в сочетании с педагогическим и детским самоуправлением.

Принципы воспитательной работы:

- принцип выбора содержания и форм деятельности, разностороннего этой деятельности, доступности участия в ней всем и каждому
- принцип событийности программных дел и мероприятий, то есть значительности и необычности каждого события как факта общественной и личной жизни ребёнка
- принцип демократического стиля и характера взаимоотношений, равноправия, взаимодействия, партнёрства детей, детей и взрослых с комфортной субординацией управления и самоуправления, с широким полем прав и обязанностей
- принцип гуманного характера отношений к детям, опоры на положительное в них
- принцип чувственного (эмоционального) смысла организации каникулярных дел и деятельности, составляющих организованный и стихийный досуг ребёнка, который способен доставить радость и удовольствие
- принцип позитивного самопознания через организацию успеха, удачи, в организованной деятельности
- принцип конфиденциальности в разрешении личных проблем и конфликтов детей.

К отличительным особенностям программы относится:

Системный подход. Сущность подхода заключается в системном видении педагогических явлений и процессов, в различении отдельных компонентов системы и установлении между ними связей, в оценке результатов их взаимодействия и построении связей с другими внешними системами.

Личностно-ориентированный подход. Сущность подхода заключается в методологической ориентации педагогической деятельности, которая позволяет посредством опоры на систему взаимосвязанных понятий, идей и способов действий обеспечивать и поддерживать процессы самопознания и

самореализации личности ребенка, развитие его неповторимой индивидуальности. Этот подход связан с устремлением педагога содействовать развитию индивидуальности обучающегося, проявлению его субъективных качеств.

Средовой подход предполагает использование окружающей социальной среды, ее культурных и социальных объектов для гармоничного развития личности ребенка и воспитания гражданственности.

Рефлексивный подход позволяет использовать приемы рефлексии для формирования у ребенка потребности осуществлять самооценку своих отношений, результатов деятельности путем сравнения этих оценок с оценками окружающих людей, а также для дальнейшего корректирования собственной позиции.

Отличительными особенностями данной программы являются включение разнообразных игр и игровых ситуаций для развития творческих способностей и обеспечения обучающихся материалом для преодоления стереотипов и шаблонов мышления.

I.1.4. Педагогическая целесообразность программы

Каникулы – время действий, проверки своих сил, время освоения и осмысления окружающего мира ребёнком, это возможность для разрядки от накопившейся в процессе учебной деятельности напряженности, пополнения утраченных сил. Каждый день, каждый час каникул удивителен и неповторим.

Период школьных каникул даёт возможность педагогам создать необходимые условия и благоприятный психологический климат для удовлетворения потребностей детей и подростков в свободном общении со сверстниками, самовыражения и самореализации личности ребенка в процессе взаимодействия и сотрудничества.

Каникулы позволяют педагогам войти в самый непосредственный контакт с миром ребенка. И если не сформировать, то заложить в нем основы здоровой нравственности. Умелое сочетание педагогического руководства и детской инициативы позволяет строить деятельность в период каникул на творческой основе, использовать новые формы работы с детьми.

Данная программа **позволяет развить** индивидуальные творческие способности школьников, исполнительность, прививает артистизм, она позволяет детям получить дополнительную информацию по изучаемым в школе предметам (литературе, истории, музыке, изобразительному искусству, окружающему миру) через игровую деятельность. Программа способствует развитию коммуникативных навыков, чувства коллективизма, умения работать в команде, ответственности каждого за всех и всех за каждого, умения общаться в разновозрастном коллективе; развитию творческого потенциала, совершенствованию личностных возможностей,

приобщению к культурным и образовательным ценностям и вхождению в систему новых социальных связей.

Игровая деятельность – одна из наиболее эффективных форм развития творческих способностей, способствует повышению качества воспитательно-образовательного процесса, создает комфортные условия для формирования личности каждого ребенка.

В нашей жизни, к сожалению, существуют проблемы, побуждающие искать новые подходы к организации свободного времени детей:

1. Детская безнадзорность в каникулярное время оборачивается многочисленными проблемами: это травматизм на дорогах и улицах, пожары в результате детской шалости, всплеск правонарушений.
2. Духовный дефицит, разрушение идеалов и ценностей, пессимизм, нарастающие в молодежной среде, агрессия рекламной антикультуры, детская преступность, наркомания, алкоголизм и другие проявления свободного образа жизни.
3. Основное занятие детей во время каникул – компьютерные игры, часто носящие агрессивный характер, что не лучшим образом сказывается на формировании личности. Также не будем забывать о том, что длительное пребывание за компьютером угрожает здоровью детей.

I.1.5. Цель программы:

создание условий для развития познавательного интереса детей путём игровой деятельности в каникулярное время.

I.1.6. Задачи:

- воспитывать чувство любви к Родине, культуре народа, его традициям
- воспитывать коллективизм, самостоятельность, волю, стремление к нравственным, эстетическим нормам
- прививать навыки сотрудничества, сотворчества, эмпатии; умение вести диалог, быть инициативным (проявлять инициативу)
- воспитывать чувство уважения к сопернику, умение радоваться его успехам
- прививать общечеловеческие нравственные ценности
- воспитывать активную жизненную позицию.
- развивать внимание, память, мышление, речь
- развивать воображение и творческие способности
- расширять кругозор детей, способствовать их познавательной активности
- развивать мотивацию к развивающей деятельности.

I.1.7. Возраст детей, которым адресована Программа

Возраст детей, на которых рассчитана программа, 7 – 17 лет.

Программа создана как для обучающихся в МБУ ДО МО Плавский район «ДДТ» на постоянной основе, так и для детей, посещающих учреждение эпизодически или посетивших его только однажды, для неорганизованных детей и их родителей, а также для детей в пришкольных оздоровительных лагерях.

I.1.8. Формы проведения мероприятий: аудиторная, внеаудиторная, дистанционная.

Аудиторная форма представляет собой проведение мероприятий в помещении. Внеаудиторная форма используется при проведении мероприятий в рамках акции «Лето в парках», при возможном проведении экскурсий, а также в праздничные дни, когда мероприятия проводятся на открытом воздухе. Дистанционная форма используется при проведении мастер-классов онлайн в особых санитарно-эпидемиологических условиях.

I.2. Объём программы

I.2.1. Примерный объём программы – 54 - 65 часов.

Запланированное количество часов достаточно для освоения программы, в то же время оно может изменяться в «плюс» или в «минус».

I.2.2. Сроки реализации программы

Программа является **краткосрочной**. Время освоения программы – школьные каникулы: зимние, весенние, летние, осенние; дни государственных, народных и православных праздников: День Победы, День народного единства, День России, День защиты детей, Сергиевская ярмарка, День города, День области, Масленица, Пасха, возможны и другие праздники.

II. Содержание программы

II.1. План реализации программы

№ п/п	Мероприятие	Форма проведения	Место проведения	Ответственные
<i>Осенние каникулы (28 октября – 04 ноября) Пришкольные лагеря</i>				
1.	Познавательная игра «Овощи и фрукты – полезные продукты»	Конкурсы, игры	Актовый зал	Педагоги-организаторы
2.	Игровая программа «Весёлая компания»	Подвижные игры, конкурсы	Актовый зал	Педагоги-организаторы
3.	Игровая программа «Осенние забавы»	Конкурсы, игры	Актовый зал	Педагоги-организаторы
4.	Мастер-класс «Морское дно» из гипса	Занятие	Учебный кабинет	Жаринова Т.Ю.
5.	Мастер-класс «Нетрадиционные техники рисования с элементами аппликации «Ёжик в лесу»	Занятие	Учебный кабинет	Криушичева М.М.
6.	Познавательная игра «Секреты здоровья»	Презентация, конкурсы,	Учебный кабинет,	Педагоги-организаторы

		игры	актовый зал	
7.	Игровая программа «Осенний калейдоскоп»	Конкурс	Актовый зал	Педагоги-организаторы
<i>Зимние каникулы (28 декабря - 10 января)</i>				
1.	Новогодний праздник	Спектакль	Актовый зал	Педагогический коллектив Педагоги-организаторы
2.	Развлекательная программа «Мороз веселью не помеха»	Конкурсы, подвижные игры		
3.	Игровая программа «Новогодний калейдоскоп»	Конкурсы, подвижные игры	Актовый зал	Педагоги-организаторы
<i>Весенние каникулы (23 - 30 марта) Пришкольные лагеря</i>				
1.	Познавательная программа «Птицы – наши друзья»	Презентация, интеллектуальная игра	Актовый зал	Педагоги-организаторы
2.	Игровая программа «Весеннее настроение»	Конкурсы, игры	Актовый зал	Педагоги-организаторы
3.	Познавательная игра «Здравствуй, Книжкина неделя!» (2 дня)	Познавательные развивающие игры	Актовый зал	Педагоги-организаторы
4.	Мастер-класс «Гиацинт из гофрированной бумаги»	Занятие	Учебный кабинет	Жаринова Т.Ю.
5.	Мастер-класс «Весенний подарок»	Занятие	Учебный кабинет	Криушичева М.М.
6.	Муниципальный этап Всероссийского конкурса юных чтецов «Живая классика»	Конкурс	Актовый зал	Педагоги-организаторы
7.	Познавательная программа «Космическое путешествие»	Конкурсы, игры	Актовый зал	Педагоги-организаторы
<i>Летние каникулы (01 июня - 24 июня) Пришкольные лагеря</i>				
1.	Праздничная игровая программа «Лето на дворе – веселье детворе»	Конкурсы, игры	Актовый зал	Педагоги-организаторы
2.	Благотворительная акция «Белый цветок»	Ярмарка	г. Тула, территория Тульского кремля	Педагоги Дома детского творчества
3.	Познавательная программа «Путешествие в страну головных уборов»	Презентация, конкурсы, игры	Учебный кабинет, актовый зал	Педагоги-организаторы
4.	Познавательная программа	Презентация,	Учебный	Педагоги-

	«Открываем тайны моря»	конкурсы, игры	кабинет, актовый зал	организаторы
5.	Познавательная программа «Путешествие в страну «Мульти-пульти»	Презентация, конкурсы, игры	Учебный кабинет, актовый зал	Педагоги-организаторы
6.	Познавательная экологическая игра-квест «Мы – друзья природы»	Игра-квест	Парк им. 40-летия Октября	Педагоги Дома детского творчества
7.	Конкурсная программа «Праздник воздушных шариков»	Презентация, конкурсы, игры	Учебный кабинет, актовый зал	Педагоги-организаторы
8.	Спортивная конкурсная игра «Путешествие на поезде здоровья»	Конкурсы, игры	Актовый зал	Педагоги-организаторы
9.	Развлекательная программа «Волшебное конфетти»	Конкурсы, игры	Актовый зал	Педагоги-организаторы

II.2. План реализации программы. «Лето в парках»

№ п/п	Мероприятие	Форма проведения	Место проведения	Ответственные
<i>Летние каникулы (июль - август)</i>				
1.	Игровая программа «Секреты букета»	Игры, конкурсы	Парк им. 40-летия Октября	Педагог-организатор
2.	Мастер-класс «Золотая рыбка»	Мастер-класс	Парк им. 40-летия Октября	Педагог ДО
3.	Мастер-класс «Бабочка»	Мастер-класс	Парк им. 40-летия Октября	Педагог ДО
4.	Игровая программа «Волшебная сила таланта»	Игры, конкурсы	Парк им. 40-летия Октября	Педагог-организатор
5.	Игровая программа «Шарики воздушные, ветерку послушные»	Игры, конкурсы	Парк им. 40-летия Октября	Педагог-организатор

**II.3. План
реализации программы. Мастер-классы онлайн**

№ п/п	ИЮНЬ	ИЮЛЬ	АВГУСТ	Ответственные
1.	Сказочный цветок	Механическая игрушка «Лягушка»	Ангелочек	Жаринова Т.Ю.
2.	Брошь «Россия»	Овечка	Рыбка	
3.	Тигренок	Пингвин	Весёлый ёжик	
4.	Нетрадиционная техника рисования на кефире «Подводный мир».	Нетрадиционная техника рисования вилкой. «Одуванчики»	Изготовление сувенира «Веселый ёжик».	Криушичева М.М.
5.	Кляксография. «Праздничный салют»	Нетрадиционная техника рисования мыльными пузырями.		
6.	Нетрадиционная техника рисования мятой бумагой «Ветка сирени»	Графический редактор Photoshop on-line		
7.	Демонстрация интеллект-карты	Графический редактор Photoshop on-line. Мастер-класс «Герои «The walt Disney Compani»	Графический редактор Photoshop on-line. Мастер-класс «3D света»	Федотова И.И.
8.	Обучающая программа «Создание коллажей»	Графический редактор Photoshop on-line. Мастер-класс «Цветочный калейдоскоп»	Графический редактор Photoshop on-line. Мастер-класс «Отражение»	
9.	Презентация «Поэзия мужества. Ключевые моменты войны». Посвящается годовщине начала Великой Отечественной войны	Графический редактор Photoshop on-line. Мастер-класс «Игра света»		
10.	Познавательная программа «Цветы нас делают добрее»	Познавательная презентация «Русские традиции. Иван Купала»	Виртуальная аудиоэкскурсия по нижнему парку	Терешина И.И.

			Петергофа
11.	Познавательная презентация «Правильное питание – основа здоровья»	Прекзентация-путешествие и видео-путешествие «Дворцы Крыма»	Познавательная презентация «Семь чудес земли тульской»
12.	Познавательная презентация «Модная штучка»	Познавательная программа «Удивительный мир животных»	
		Познавательная презентация «Многонациональная Россия. В гости к якутам и чувашам»	

II.4. Планируемые результаты работы по программе

1. Реализация и развитие разносторонних интересов и увлечений детей в каникулярный период, развитие творческих способностей детей, а именно:
 - способность быстро и оригинально решать задачи из разных областей
 - новое восприятие привычных вещей и событий
 - гибкость мышления (способность предлагать разные виды, типы, категории идей)
 - умение использовать собственную находчивость и изобретательность
 - способность чаще использовать воображение, чувство юмора
 - способность к неожиданному поведению, оригинальности
 - развитие уверенного стиля поведения, самодостаточности.
2. Приобретение навыков здорового и безопасного образа жизни.

III. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

* Названия мероприятий и мастер-классов в Плане реализации программы, равно как и сроки школьных каникул обучающихся, являются примерными и могут быть изменены.

* Во время осенних и весенних каникул, так же, как и летом, могут быть организованы пришкольные лагеря.

* Дом детского творчества в условиях работы пришкольных лагерей проводит каждое мероприятие по два раза: с лагерем при МБОУ «Плавская СОШ № 1» и с лагерем при МБОУ «Плавская СОШ № 2». Поэтому количество часов в Плане реализации программы (летние каникулы) увеличивается на 8 часов.

- Продолжительность мероприятий, проводимых вне Дома детского творчества, в среднем 3-4 часа.

- За организаторами остаётся право перемены места проведения мероприятий.

III.1. Методические рекомендации педагогу-организатору

- Организаторам важно проявлять внимание к тем проблемам, которые возникают в связи с особенностями подросткового возраста. Педагог-организатор может и должен поговорить с участниками о том, что их беспокоит больше всего, обсудить те вопросы, с которыми подростки сталкиваются в своей жизни и которые влияют на их внутреннее состояние и поведение. Помочь подростку разобраться в себе, в своих особенностях, интересах, внутренних мотивах, потребностях педагог может лишь в том случае, если его собственная профессиональная деятельность будет хорошо организована и продумана. Чтобы вовлечь аудиторию в содержательный, доверительный разговор или в массовые игры, конкурсы, педагог должен заранее сформулировать для себя цель, подготовить необходимый реквизит, задания, вопросы, найти убедительные аргументы, жизненные примеры, вооружиться приемами и средствами, помогающими увлечь детей предложенной игрой, расшевелить их, дать эмоциональный заряд или, напротив, склонить к сосредоточенности, самонаблюдению.

- Во все необходимо вложить свой замысел и вместе с тем реализовать его, опираясь на сотрудничество с детьми. Тогда формируется необходимый внутренний контакт, располагающий к совместной работе и дружескому общению. При подготовке к мероприятию необходимо учитывать не только характер и уровень своих внутренних запросов, но и понять и почувствовать, как этот культурный уровень может восприниматься участниками мероприятия.

- Формируя пространство воспитательной деятельности, педагог-организатор должен так организовать систему мероприятий по различным направлениям воспитания, чтобы дети почувствовали и осознали многообразие связей с окружающим миром, научились понимать свои внутренние импульсы и поступки, чтобы прийти к согласию с этим миром.

- Выбирая то или иное направление воспитательной работы, важно также исходить из того круга интересов и потребностей, которыми живут наши дети.

- В воспитательной работе решающую роль играет чувство сопричастности, возможность для ребёнка реализовать ту потребность, которая кажется ему наиболее важной. Вместе с тем педагог должен уделять большое внимание формированию у детей культуры потребностей. Такая культура формируется на основе выбора ценностей. Поэтому необходимо как можно чаще обращать внимание на вопросы и моменты, связанные с ценностными ориентациями детей и подростков.

III.2. Ведущим видом деятельности программы является игра.

Программа рассчитана на коллективный вид деятельности детей.

Основные формы работы:

- Конкурсы (интеллектуальные, спортивные, музыкальные, декоративно – прикладного творчества и развлекательные)
- Викторины
- Игры–путешествия
- Подвижные игры
- Сюжетно–ролевые игры
- Интеллектуальные игры
- Игровые посиделки
- Мероприятия-онлайн
- Квесты и другие формы

III.3. Игра и игровые формы как универсальное средство в деле обучения, развития и воспитания личности детей

В игре проявляется главный фактор обучения — активность обучающегося, а также сопутствующий фактор — общение. Игра выполняет множество различных функций:

1. Обучающая функция — развитие общеучебных умений и навыков, внутренних механизмов, способствующих образованию личности, таких, как память, внимание, восприятие информации различной направленности.
2. Развлекательная функция — создание благоприятной атмосферы в общении, превращение его в увлекательное приключение.
3. Коммуникативная функция — объединение обучающихся в коллектив, установление эмоциональных контактов.
4. Релаксационная функция — снятие эмоционального и умственного напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении.
5. Психотехническая функция — формирование навыков внутренней саморегуляции, подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности.
6. Развивающая функция — гармоничное развитие личностных качеств, активизация внутренних резервов личности.
7. Воспитательная функция — психотренинг и психокоррекция проявления личности в игровых моделях жизненных ситуаций. Работа с образами, пронизывающая всю игровую деятельность, стимулирует процессы мышления, усиливает воображение и творческую интуицию. Игры позволяют их участникам попробовать себя в разных ролях, и благодаря этому возникает осмысленная ориентация в собственных переживаниях и их обобщение. На этой основе формируется особый игровой культурный опыт. Игры поднимают общий тонус, улучшают самочувствие и создают благоприятную атмосферу.

III. 4. Приоритетные направления в воспитательной работе

- **Общекультурное направление**

гражданско-патриотическое воспитание, приобщение детей к культурному наследию, экологическое воспитание

- **Духовно-нравственное направление**
нравственно-эстетическое воспитание, семейное воспитание
- **Здоровьесберегающее направление**
физическое воспитание и формирование культуры здоровья, безопасность жизнедеятельности
- **Общеинтеллектуальное направление**
популяризация научных знаний, проектная деятельность
- **Социальное направление**
трудовое.

III.5. Основные принципы организации воспитания

Принцип гуманизма предполагает отношение к личности обучающегося как к самоценности и гуманистическую систему воспитания, направленную на формирование целостной личности, способной к саморазвитию и успешной реализации своих интересов и целей в жизни.

Принцип духовности проявляется в формировании у школьника смысловых духовных ориентаций, интеллигентности и образа мысли российского гражданина, потребностей к освоению и производству ценностей культуры, соблюдению общечеловеческих норм гуманистической морали.

Принцип субъектности заключается в том, что педагог активизирует, стимулирует стремление обучающегося к саморазвитию, самосовершенствованию, содействует развитию его способности осознавать свое «Я» в связях с другими людьми и миром в его разнообразии, осмысливать свои действия, предвидеть их последствия как для других, так и для собственной судьбы.

Принцип патриотизма предполагает формирование национального сознания у молодежи как одного из основных условий жизнеспособности молодого поколения, обеспечивающего целостность России, связь между поколениями, освоение и приумножение национальной культуры во всех ее проявлениях.

Принцип демократизма основан на взаимодействии, на педагогике сотрудничества педагога и обучающегося, общей заботы друг о друге.

Принцип конкурентоспособности выступает как специфическая особенность в условиях демократического общества, предполагающая формирование соответствующего типа личности, способного к динамичному развитию, смене деятельности, нахождению эффективных решений в сложных условиях конкурентной борьбы во всех сферах жизнедеятельности.

Принцип толерантности предполагает наличие разных мнений, терпимости к мнению других людей, учет их интересов, мыслей, культуры, образа жизни, поведения, не укладывающихся в рамки повседневного опыта, но не выходящих за нормативные требования законов.

Принцип вариативности включает различные варианты технологий и содержания воспитания, нацеленность системы воспитания на формирование вариативности мышления, умение анализировать и предполагать желаемый результат своей деятельности.

III.6. Формы и методы оценки реализации программы

Формы: викторины, анкеты, участие в конкурсных и игровых программах, участие в театрализованном представлении и другие формы.

Методы: педагогическое наблюдение, педагогический диалог, индивидуальное и коллективное обсуждение проведённого мероприятия («ближайшее последствие») и другие методы.

IV. Список литературы

1. Кузнецова Э.Г. Игры, викторины, праздники в школе и дома занимательные сценарии. - М.: Аквариум, К.:ГИППВ, 2000, 240 с.
2. Леонтьева В.Б., Фалей Н.В. Праздники для детей младшего школьного возраста. Минск.: ООО «Юнипресс», 2002, 144 с.
3. Линго Т.И. Игры, ребусы, загадки для младших школьников.- Ярославль: Академия развития: Академия Холдинг, 2002, 192 с.
4. Степанова О.А., Вайнер М.Э., Чутко Н.Я. Методика игры с коррекционно – развивающими технологиями.- М.: «Академия», 2003.-272 с.
5. Шешко Н.Б. Сценарии праздников в начальной и средней школе.- Минск: «Современная школа», 2006, 288 с.
6. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры – М.: Новая школа, 1994. 240 с.
7. www.brodschool.narod.ru/_doc/intellekt.doc

Командные конкурсы:

1. Шар и веер. Каждой команде даётся по одному шару и вееру. Их задача при помощи веера пригнать шар к финишу за счёт струи воздуха.

Дотрагиваться до шарика нельзя.

2. Копейка рубль бережет

Для игры понадобятся мелкие монеты и несколько небольших по размеру чашек.

Участники делятся на команды с одинаковым количеством игроков. По числу команд на линии финиша ставятся чашки-копилки. Каждая команда выстраивается друг за другом. На носок ноги первого из участников команды кладется монетка. Игрок старается, не уронив, пронести ее от линии старта до финиша (три - четыре метра) и сбросить в «копилку». Уронивший монету участник выбывает из игры. За каждую монетку, попавшую в чашку, команде начисляется одно очко. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.

3. Нарисуй на весу!

Листок бумаги подвешен на веревку при помощи скрепки. Задача нарисовать на нем слона.

4. Большие шляпы. Командам выдается по одной высокой шляпе и клубку ниток. Их задача пронести клубок на шляпе, не уронив его.

5. Градусник. Задача детей передать градусники как можно быстрее, держа их под рукой. Вместо градусников - линейки.

6. Три ноги

В каждом забеге эстафеты участвует не один игрок, а пары.

Каждой паре в каждой команде широким бинтом связывают чуть выше колен рядом стоящие ноги (естественно, разноименные). Партнеры держат друг друга за талию одной рукой. По сигналу водящего участники устремляются вперед, проходят всю дистанцию и передают эстафету следующей паре своей команды.

Победителем в этой эстафете становится та команда, чьи пары быстрее пробежали эстафету.

7. «Путаница»

Веселый объединяющий людей конкурс, как и все, в которых нужно братья за руки. Его можно проводить в помещении, но для пляжа и лужайки он подходит не меньше. Участники разбиваются на две или несколько больших команд. Из каждой команды выходят два человека, отворачиваются, чтобы не видеть происходящего. Можно завязать им глаза.

Каждая команда образует большой хоровод, и, не разжимая рук, только перешагивая через сомкнутые руки друзей или проходя под ними образует «запутанный клубок», настолько, насколько это возможно. Когда обе команды готовы, то возвращаются участники- отгадывающие. Теперь они на скорость должны «распутать» своих друзей. Кто быстрее, тот и победил.

8. «По кочкам»

Этот конкурс – отличное развлечение для малышей на любом празднике. Но если этим займутся взрослые – то смеху будет еще больше, задание не такое просто, как кажется. Итак, все делятся на две или несколько команд, определяется дистанция которую нужно пройти и передать эстафету следующему участнику. Проходить расстояние можно только особым способом: двигаясь по кочкам. Детям можно кочки нарисовать мелом – неравномерно расположенные пятна. А взрослым вручить в руки по два листа бумаги А4. Перекладывая листы бумаги и переступая с одного на другой, нужно преодолеть дистанцию. Побеждает тот, у кого лучшая скорость.

9. Конкурс капитанов. Нарисовать на воздушных шариках как можно больше цветов, у кого окажется больше, тот и победил.

Повязи платок другу. Необходимо надеть косынку на соседа по команде, стоящего впереди. Какая команда выполнит быстрее, та и побеждает в этом конкурсе.

10. Лист на ладони. Нужно заготовить 2 листа бумаги (можно из тетради) Игроки делятся на две команды, которые строятся параллельно одна к другой. Первому игроку каждой команды кладут на ладонь по листку. Во время игры лист должен лежать на ладони сам по себе - его ни как нельзя придерживать. Первые игроки с каждой команды бегут к флажку. Если листик вдруг упадет на землю, его нужно поднять, положить на ладонь и продолжить свой путь. Добежав до своей команды, игрок должен быстро переложить листик на правую ладонь следующего в очереди товарища, который сразу бежит вперед. Тем временем первый встает в конец ряда. Так продолжается до тех пор, пока очередь не дойдет до первого. Побеждает та команда, которая быстрее справилась с заданием.

11. «Картошечный футбол». Для этого конкурса потребуется 2 сырые картошки, нитки, 2 спичечных коробка, мелок.

Игра командная, участвует 2 команды с одинаковым количеством игроков. Картошка обвязывается вокруг талии первого участника каждой команды на плотной нитке до середины голени так, чтобы можно было в полуприсяде толкать впереди лежащий предмет (в частности спичечный коробок). На расстоянии метров 5-6 мелом рисуем круг - это наш финиш, куда надо загнать спичечный коробок. Итак...на старт! внимание! марш! Участник двигает тазом вперед-назад и пытается картошкой подтолкнуть лежащий на полу коробок к финишу. Обрато в том же ритме возвращается к своей команде и передает картошку на веревочке следующему участнику. Игра на скорость. Чья команда первая завершила сей увлекательный тур - та и победительница!

12. «Халаты и варежки». Простой и веселый конкурс, который нравится участникам любого возраста. Заранее нужно приготовить несколько халатов или кофт на пуговицах, а также толстых перчаток. Подойдут и рабочие рукавицы. Все участники делятся на две-три команды. Каждая команда получает халат и пару перчаток. По команде ведущего участник

надевает халат, другой участник руками в перчатках застегивает на нем пуговицы. Затем халат снимают, передают его дальше, до тех пор пока вся команда не «поносила» его. Побеждает самая быстрая команда.

Конкурсы для самых ловких:

1. "Опустить яйцо"

Пары встают спиной друг к другу, несколько наклоняясь вперед. Между спинами (чуть пониже) зажат мячик. Задача - аккуратно опустить его на пол. При этом конкурс выигрывает та пара, мяч у которой, коснувшись пола, не укатился в сторону.

2. Кто сможет как можно больше донести апельсинов (резиновых мячиков), взяв их без помощи рук (зажать между коленями)

3. Бросание спичек в корзину на расстоянии.

Конкурсы для всех:

1. СЮРПРИЗ

Гости становятся или садятся в круг. Под музыку они начинают передавать достаточно большую коробку. Как только ведущий останавливает музыку, гость, у которого оказалась коробка, приоткрывает ее и, не глядя, достает первый попавшийся предмет. По условиям игры этот предмет он должен надеть на себя и носить определенное время. Например - полчаса или до окончания праздника. Как только музыка возобновляется, гости начинают передавать коробку по кругу до следующей остановки.

2. «Свободное место»

Выбрав ведущего, участники игры становятся по кругу спиной к центру. Ведущий бежит, огибая круг с внешней стороны.

На секунду останавливается перед любым игроком, хлопает в ладоши и бежит в том же направлении. Тот, кого он вызвал, сейчас же бежит, но в обратном направлении.

Цель: занять свободное место.

Оставшийся без места становится ведущим.

2. Кто я

Каждому участнику при помощи скотча на лоб крепится бумажка с загаданным персонажем. Суть в том, что все участники игры видят бумажки всех других игроков, кроме своей собственной. Задача – отгадать, какой персонаж (личность) прикреплен на твоём лбу. Персонажи могут быть из разных сфер: герои мультфильмов, политики, звёзды эстрады, актёры и т.д. Процесс разгадывания начинается с задавания наводящих вопросов, например "Я мужчина?", "Я рок-исполнитель?", "Я - снимался в кино?", "Я вымышленный персонаж?" и т.п. Каждый участник задаёт по одному вопросу по кругу. Но сложность в том, что ответ может быть только Да или Нет (никаких подробных ответов и разъяснений!). Выигрывает тот, кто первый догадается о своём персонаже. За неправильную догадку - игрок либо исключается, либо штрафуются (можно придумать смешное наказание). Примеры загадок: Терминатор, Ксения Собчак, Мойдодыр, Леди Гага, Джек Воробей, Борис Моисеев, Юлия Тимошенко, Иванушка-дурачок, Кот

Леопольд, Сталин, Агент 007, Иван Грозный, Тарзан, Гитлер, Маша Распутина и т.д. Постарайтесь выбрать личностей, которых знают все участники.

Приложение № 2

Шуточные вопросы с ответами

- Какая река самая страшная? (Река Тигр)
- Может ли страус называть себя птицей? (Нет, т.к. он не умеет говорить)
- Что можно приготовить, но нельзя съесть? (Уроки)
- Как можно поместить два литра молока в литровую банку? (Надо из молока сварить сгущёнку)
- Собака была привязана к десятиметровой верёвке, а прошла триста метров. Как ей это удалось? (Верёвка не была ни к чему привязана)
- Что может путешествовать по свету, оставаясь в одном и том же углу? (Почтовая марка)
- Как может брошенное яйцо пролететь три метра и не разбиться? (Нужно бросить яйцо на четыре метра, тогда первые три оно пролетит целым)
- Мужчина вёл большой грузовик. Огни на машине не были зажжены. Луны тоже не было. Женщина стала переходить дорогу перед машиной. Как удалось водителю разглядеть её? (Был яркий солнечный день)
- Два человека играли в шашки. Каждый сыграл по пять партий и выиграл по пять раз. Это возможно? (Оба человека играли с другими людьми)
- Что все люди делают одновременно? (Становятся старше)
- Что становится больше, если его поставить вверх ногами? (Число 6)
- Как спрыгнуть с десятиметровой лестницы и не ушибиться? (Надо прыгать с нижней ступени)
- Когда сеть может вытянуть воду? (Когда вода замёрзнет)
- Кто под проливным дождем не намочит волос? (Лысый)
- Какой болезнью на суше никто никогда не болел? (Морской болезнью)
- Когда руки бывают местоимениями? (Когда они вы-мы-ты)
- Какая птица состоит из буквы и реки? (И-Волга)
- Сколько яиц можно съесть натощак? (Одно: после первого уже не натощак)
- Какой город летает? (Орёл)
- Какая река находится во рту? (Десна)
- Какой город плавает в компоте? (Изюм)
- Почему в Париже сено не горит? (Потому что это река Сена)
- Какой город пугает взрослых и детей? (Бухарест: бух, арест)
- Какой город самый противный на вкус ? (Горький, ныне Нижний Новгород)
- Какой город плавает в море? (Судак).

Игровая программа «Интеллектуальная юморина»

Цели и задачи:

1. Развитие интеллектуального творчества через организацию досуга детей в школьные каникулы; создание атмосферы взаимного доверия и поддержки в коллективе.

Ход игры:

Ведущий:

Как известно, смех продлевает жизнь человеку.

Сегодня мы определим, какая команда лучше дружит с юмором, является самой предприимчивой и находчивой.

«Конкурс-разминка». Ведущий задает вопрос, команды отвечают. Победит команда, набравшая наибольшее количество верных ответов.

1. Самоходка Емели? (Печь)
2. Место с легким паром. (Баня)
3. Сказочный хозяин щуки. (Емеля)
4. Яхта, на которой совершил путешествие капитан Врунгель. («Беда»)
5. Птица, попавшая в суп из-за своих дум? (Индюк)
6. Самый короткий месяц в году? (Май- 3 буквы)
7. Героиня русской народной сказки, которая изобрела оригинальный способ ловли рыбы. (Лиса)
8. Инструмент, которому все по зубам. (Бормашина)
9. Пустынное приведение. (Мираж)
10. Место нахождения детей 1 сентября. (Школа)

2. «Конкурс скороговорок». Участвуют по одному человеку от каждой команды. Задание: четко и быстро проговорить скороговорку. «Два корабля лавировали, лавировали, да не вылавировали», «На дворе трава, на траве дрова. Не руби дрова на траве двора». Победит тот, кто скажет скороговорку быстрее и четче.

3. «Мульти-пульти». Ведущий читает фразы из известных мультфильмов, а команды угадывают из каких. Выигрывает команда, давшая большее количество верных ответов.

1. Я красивый, умный и в меру упитанный мужчина в полном расцвете сил. («Малыш и Карлсон»)
2. Таити, Таити. Не были мы на твоих Таити. Нас и здесь неплохо кормят. («Возвращение блудного попугая»)
3. Кажется, дождь собирается... («Винни-Пух»)
4. Старший помощник. Какой лес вы использовали для борта? – Самый свежий, капитан. («Приключения капитана Врунгеля»)
5. Выходит, что если вы не знаете, что я за зверь, вы не будете со мной дружить? («Чебурашка»)
6. А я и на машинке шить умею. А еще я вышивать люблю. («Простоквашино»)

7. Расскажи, Снегурочка, где была, Расскажи–ка, милая, как дела? («Ну, погоди!»)
8. Гаврюша, ко мне... («Простоквашино»)
9. Ребята, давайте жить дружно. («Приключения кота Леопольда»)
4. **«Телеграмма».** Ведущий диктует 10 различных букв. Эти буквы должны быть использованы в начальных словах телеграммы, причем в том порядке, в котором они даны. Использовать надо все буквы. Пусть, например, были выбраны буквы: М,Д,Р,В,К,Ж,Х,С,Н,Г,У. Вот возможный текст телеграммы: *Моим дорогим родителям в Калининграде. Желая хорошего счастливого Нового года и удачи.* Итак, задание командам: Д,Р,Ж,В,Х,П,В,К,И,О. Вариант телеграммы: *Дорогие ребята! Желаем вам хорошо провести весенние каникулы и отдохнуть.* Побеждает команда, быстрее справившаяся с заданием.
5. **«Составь пословицу».** Команды получают два комплекта карточек. На одних карточках написаны начала пословиц или поговорок, на других – окончания. Задание: составить из карточек целые фразы. Побеждает тот, кто выполнит задание правильно и быстро.

Варианты пословиц:

- | | |
|--------------------------------|---------------------------|
| 1. Кто предупрежден, | тот вооружен. |
| 2. Внешность | обманчива. |
| 3. Не все то золото, | что блестит. |
| 4. Береженого | Бог бережет. |
| 5. На воре | шапка горит. |
| 6. Назвался груздем, | полезай в кузов. |
| 7. Ночью все | кошки серы. |
| 8. Синица в руках | лучше журавля в небе. |
| 9. Хороша ложка | к обеду. |
| 10. Под лежачий камень | вода не течет. |
| 11. И волки сыты, | и овцы целы. |
| 12. Краткость - | сестра таланта. |
| 13. У семи нянек | дитя без глаза. |
| 14. Что написано пером, | того не вырубишь топором. |
| 15. Друзья познаются | в беде. |
| 16. Не зная броду | не суйся в воду. |
| 17. Судят не по словам, | а по делам. |
| 18. Лучше один раз увидеть, | чем сто раз услышать. |
| 19. Не говори гоп, | пока не перепрыгнешь. |
| 20. С глаз долой - | из сердца вон. |
| 21. Скупой | платит дважды. |
| 22. Было бы желание, | а пути найдутся. |
| 23. Где тонко, | там и рвется. |
| 24. В любви и на войне | все средства хороши. |
| 25. В чужой монастырь со своим | уставом не ходят. |

6. **Шуточный конкурс «Повтори!»** За этот конкурс баллы не присуждаются. Ведущий спрашивает у участников: «Сможете ли вы повторить за мной три короткие фразы?» Участники отвечают : «Да!».

Ведущий: «Сегодня идет дождь» (участники повторяют)

Ведущий: «А завтра, думаете, будет хорошая погода?» (повторяют)

Ведущий: «Вот вы и ошиблись».

Участники: «Почему?»

Ведущий: «Вот вы и ошиблись. Это была моя третья фраза».

7. **Конкурс «Поэтический» (буриме).** Ваши способности в составлении рассказа в прозе мы уже проверили. Теперь посмотрим, а есть ли среди вас поэты? Для участия в этом конкурсе нужны два человека от каждой команды. Командам даются следующие рифмы: двора - гора, коза - гроза, лес – небес, дубы – грибы. Используя эти рифмы, надо сочинить стихотворение.

Например:

А у нашего двора

Есть высокая гора.

Во дворе живет коза,

Над рекой гремит гроза.

За рекой темнеет лес,

Он поднялся до небес.

В нем могучие дубы,

Ягоды, цветы, грибы.

Пока участники конкурса работают, команды выполняют следующее задание.

8. **«Отгадай загадку».** Командам предлагаются загадки. Какая команда отгадает больше загадок, та и выигрывает конкурс.

- Днем окно разбито, за ночь вставлено. (Лед в проруби)

- Скручена, связана, на кол посажена, а по двору пляшет? (Метла)

- Все его любят, а поглядят на него, так и морщатся. (Солнце)

- Стоит лепешка на одной ножке. Кто мимо ни пройдет, всяк ей поклонится. (Гриб)

- День прибывает, а он убывает. (Отрывной календарь)

- Чем больше из нее берешь, тем она больше становится. (Яма)

- Зелена, а не луч, бела, а не снег, кудрява, а без волос. (Береза)

- Хвост на дворе, нос в конуре. Кто нос повернет, тот и в двери войдет.

(Ключ)

- Рассыпалось к ночи зерно. Глянули утром – нет ничего. (Звезды)

- Под гору – коняшка, в гору – деревяшка. (Санки)

- Кругом вода, а с питьем беда. (Море)

- Живет – лежит, умрет – побежит. (Снег)

- Сам вода, да по воде и плывет. (Лед)

9. **«Споете, друзья».** Команды получают бумажки, на которых написаны слова из песен. Игроки отгадывают названия песен и поют куплет из них. Побеждает команда, которая быстрее отгадает песню и дружнее споет ее.

Задание первой команде: медленно, уплывают, встречи, не жди.

Задание второй команде: на свете, бродить, тревоги, дороги.

10. Ведущий выдаёт детям карточки, на которых написаны части имен сказочных героев и литературных персонажей. Детям нужно **найти две части одного имени.**

домовенок	Кузька
почтальон	Печкин
старик	Хоттабыч
дядя	Федор
братец	Кролик
доктор	Айболит
синьор	Помидор
Карлик	Нос
Оле	Лукойе
Илья	Муромец
Добрыня	Никитич
Алеша	Попович
Соловей	Разбойник
Иван	Царевич
Василиса	Премудрая
сестрица	Аленушка
Конек	Горбунок

11. Нужно назвать предметы из сказок, которые помогают сказочным героям:

* Волшебные предметы, исполняющие желания (волшебная палочка, лепесток, кольцо).

* Предметы, говорящие правду и рассказывающие, что происходит (зеркало, книга, золотое блюдечко).

* Предметы, выполняющие работу за героя (скатерть-самобранка, меч-кладенец, дубинки).

* Предметы, возвращающие здоровье и молодость (молодильные яблоки, живая вода).

* Предметы, показывающие дорогу (камень, клубочек, перышко, стрела).

* Предметы, помогающие герою преодолеть трудности, расстояние и время (шапка-невидимка, сапоги-скороходы, ковер-самолет).

АНКЕТА «ОЦЕНКА МЕРОПРИЯТИЯ»

Анкета составлена таким образом, что ее можно проводить после каждого мероприятия. Это - своеобразная рефлексия, помогающая педагогу чуть иначе планировать и проводить следующее мероприятие.

Уважаемые участники анкетирования!
Мы предлагаем вам вопросы по проведённому мероприятию _____

Анкета проводится с целью планирования дальнейших мероприятий, учитывая достоинства и недостатки проведённых. Выберите, пожалуйста, понравившийся ответ (их может быть несколько) на каждый вопрос. Результаты анкетирования будут использованы только для дальнейшего планирования. Время ответа не ограничено, это даст Вам возможность предоставить искренние ответы, что крайне важно для нас.

В анкете желательно указать имя, фамилию, объединение (если есть), но она может быть анонимной.

Спасибо за участие!

Анкета

Фамилия, имя _____

Объединение _____

1. С каким настроением вы пришли на мероприятие? (подчеркнуть)

- | | |
|-----------------|--------------|
| - с хорошим | - с грустным |
| - с подавленным | - с никаким |
| - с весёлым | - с плохим |

2. Ваше общее впечатление?

- а) Мне всё понравилось, было очень весело
б) Мне понравились только конкурсы
в) Мне было скучно, и я устал
г) Ваш вариант _____

3. Что заставило вас принять участие в мероприятии?

- а) Я хотел(а) помочь в проведении мероприятия
б) Я хотел(а) поучаствовать в мероприятии вместе со всеми
в) Я хотел(а), чтобы меня похвалили за старание
г) Я хотел(а) заняться увлекательным делом
д) Я хотел(а) расслабиться и отдохнуть
ж) Я не хотел(а) никого обижать и расстраивать. Мне пришлось заставить себя участвовать в этом мероприятии

3) Меня заставили принудительно

3) Ваш вариант _____

4. Если бы вы были организатором, какие мероприятия провели бы в ДДТ?

5. Какую оценку по пятибалльной шкале вы поставили бы организаторам данного мероприятия

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- затрудняюсь ответить

Ваш вариант _____

6. Каким стало настроение у вас после проведенного мероприятия?

(подчеркнуть)

- | | |
|-------------|---------------------------|
| - весёлым | - приду и в следующий раз |
| - радостным | - огорчённым, недовольным |
| - добрым | - больше не приду |