

Информационная карта
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

№	Наименование	Содержание
1	Название учреждения	МБУДО СЮТ
2	Адрес	Удмуртская Республика, г. Воткинск
3	Направленность программы	Социально-гуманитарная
4	Название дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	«Лаборатория игры»
5	Автор - составитель	Дегтева Наталия Васильевна
6	Целевая аудитория	Обучающиеся 8-11 лет
7	Срок реализации	9 месяцев
8	Количество часов по программе	72 часа
9	Количество часов в неделю	2 часа
10	Режим занятий	1 раз в неделю по 2 часа
11	Уровень освоения программы	Базовый
12	Цель программы	развитие у обучающихся «гибких навыков» или навыков soft-skills (компетенции «4К», а также эмоциональный интеллект) с помощью игры.
13	Задачи программы	<ul style="list-style-type: none"> - познакомить с развивающими играми; - сформировать систему знаний и умений, составляющих основное содержание теории «гибких навыков»; - развивать навыки командной работы; - развивать коммуникативные навыки; - развивать креативное и критическое мышление; - развивать эмоциональный интеллект; - воспитывать интерес к саморазвитию и самодисциплине.
14	Аннотация программы	Программа «Лаборатория игры» составлена с учетом возрастных особенностей ребенка и нацелена на развитие гибких навыков. Обучение по данной программе позволяет ребёнку раскрыть свои способности, социализироваться посредством

		игры.
15	Ожидаемые результаты	<p><i>Предметные результаты:</i> Обучающийся <u>будет знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - роль игры в жизни человека; - классификацию игр; - теорию «гибких навыков». <p>Обучающийся <u>будет уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - применять правила игры; - применять полученные знания о развивающих играх. <p><i>Метапредметные результаты:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - обучающийся разовьет навыки командной работы и коммуникации; - обучающийся разовьет критическое и креативное мышление, эмоциональный интеллект. <p><i>Личностные результаты:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - обучающийся проявляет интерес к саморазвитию и самодисциплине.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Лаборатория игры»** Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Станция юных техников» им. Героя Социалистического труда Б.Г. Никитина г. Воткинска Удмуртской Республики (далее Программа) разработана в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации и Удмуртской Республики на основании Положения «О дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе».

Программа «Лаборатория игры» реализуется в целях создания новых мест в образовательных организациях различных типов для реализации дополнительных общеразвивающих программ всех направленностей федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование».

Направленность программы – социально-гуманитарная.

Уровень программы – базовый.

Актуальность программы заключается в том, что ее содержание позволяет формировать и развивать способности и компетенции ребёнка. Современное образование заинтересовано в том, чтобы обучающиеся могли развивать не только навыки, связанные с овладением суммой знаний по тому или иному предмету, но и умение работать в команде, критическое и креативное мышление, коммуникативные способности и эмоциональный интеллект. Программа «Лаборатория игры» создана для того, чтобы ребёнок смог раскрыть свои способности, развить гибкие навыки и социализироваться посредством игры. Игра в данном случае является инструментом для развития личностных качеств ребёнка.

Отличительной особенностью программы является развитие гибких навыков обучающихся с помощью игры.

Новизна программы в комплексном подходе к развитию гибких навыков у обучающихся младшего школьного возраста.

Программа является педагогически целесообразной, так как учитывает возрастные особенности обучающихся, а также их потребность в интеллектуальном, творческом и физическом развитии.

Адресат программы – обучающийся в возрасте 8-11 лет без предварительной подготовки, заинтересованный в развитии гибких навыков.

Количество человек в группе – 15 человек.

Содержание программы помогает развивать у обучающихся метапредметные навыки, поэтому **дополняет** школьный курс по функциональной грамотности.

Объем программы – 72 часа.

Срок освоения программы – 36 недель в течение 9 месяцев (с сентября по май).

Формы организации образовательной деятельности – индивидуальная,

групповая, фронтальная формы в зависимости от задач занятия. В программе предусмотрена возможность обучения по индивидуальному учебному плану в пределах осваиваемой программы, а также построение индивидуальной образовательной траектории через вариативность материала, предоставление заданий различной сложности исходя из индивидуального образовательного запроса.

Виды занятий по программе: игры (настольные, подвижные, ролевые, деловые, квесты), упражнения, беседа, тренинги, практические занятия, семинар, творческая мастерская, экскурсия, викторина, акция, конкурс, мастер-классы.

Форма обучения – очная форма с возможностью дистанционного обучения в случае необходимости. Дистанционное обучение проводится через видеосвязь, рассылку заданий для индивидуальной работы и проверку отчетов по ним посредством социальной сети Сферум.

Режим занятий – 1 раза в неделю, по 2 академических часа.

Цель и задачи программы

Цель программы: развитие у обучающихся «гибких навыков» или навыков soft-skills (компетенции «4К», а также эмоциональный интеллект) с помощью игры.

Задачи программы:

- познакомить с развивающими играми;
- сформировать систему знаний и умений, составляющих основное содержание теории «гибких навыков»;
- развивать навыки командной работы;
- развивать коммуникативные навыки;
- развивать креативное и критическое мышление;
- развивать эмоциональный интеллект;
- воспитывать интерес к саморазвитию и самодисциплине.

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Раздел 1. Роль игры в жизни человека	8	3	5	
1.1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ, ПДД, ПБ. <i>Входной контроль.</i>	2	1	1	Собеседование
1.2	Роль игры в жизни человека	2	1	1	Творческое задание
1.3	Классификация игр	2	1	1	Практическое задание
1.4	Итоговое занятие	2		2	Квиз
2.	Раздел 2. Игры на командообразование	12	3	9	
2.1	Определение команды	2	1	1	Наблюдение
2.2	Игры на сплочение	6	1	5	Квест, практическое задание
2.3	Игры для развития лидерских качеств	2	1	1	Тестирование
2.4	Итоговое занятие	2		2	Веревочный курс
3.	Раздел 3. Игры для развития коммуникативных навыков	12	3	9	
3.1	Определение коммуникации	2	1	1	Наблюдение
3.2	Коммуникативные игры	8	2	6	Тренинг, практическое задание, наблюдение
3.3	Итоговое занятие. <i>Промежуточная аттестация</i>	2		2	Деловая игра
4.	Раздел 4. Игры для развития креативного мышления	12	3	9	
4.1	Определение креативности	2	1	1	Мастер-класс
4.2	Игры для развития воображения	4	1	3	Практическое задание
4.3	Игры для развития творческих способностей	4	1	3	Наблюдение
4.4	Итоговое занятие	2		2	Игра
5.	Раздел 5. Игры для развития критического мышления	14	4	10	
5.1	Определение критического мышления	2	1	1	Практическое задание

5.2	Игры для развития мышления	4	1	3	Практическое задание, наблюдение
5.3	Игры для развития памяти	2	1	1	Наблюдение
5.4	Игры для развития внимания	4	1	3	Упражнение, наблюдение
5.5	Итоговое занятие	2		2	Игра
6.	Раздел 6. Игры для развития эмоционального интеллекта	10	2	8	
6.1	Определение эмоционального интеллекта	2	1	1	Наблюдение
6.2	Игры для развития эмоционального интеллекта	6	1	5	Практическое задание, наблюдение
6.3	Итоговое занятие	2		2	Игра
7.	Раздел 7. Подведение итогов	4		4	
7.1	<i>Итоговый контроль</i>	2		2	Игра-квест
7.2	Итоговое занятие	2		2	Тестирование
	Всего часов:	72	18	54	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Роль игры в жизни человека (8 часов)

Тема 1.1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Входной контроль (2 часа)

Теория (1 час): Беседа о правилах поведения на занятиях, инструктаж по технике безопасности.

Практика (1 час): Собеседование. Игры на знакомство («Снежный ком», «Молекулы», «Три факта», «Суэта сует», «Имя – жест», «Я знаю пять имен»).

Тема 1.2. Роль игры в жизни человека (2 часа)

Теория (1 час): Какова роль игры в жизни человека.

Практика (1 час): Творческое задание «Моя любимая игра». Настольные игры (дубль, уно, лото, ходилки). Подвижные игры.

Тема 1.3. Классификация игр (2 часа)

Теория (1 час): Какие бывают игры. Классификации игр. Народные игры.

Практика (1 час): Практическое задание – заполнение схемы «Классификация игр». Практикум «Игры народов России».

Тема 1.4. Итоговое занятие (2 часа)

Практика (2 часа): Квиз «Мир игры».

Раздел 2. Игры на командообразование (12 часов)

Тема 2.1. Определение команды (2 часа)

Теория (1 час): Рассказ о команде, стадии развития команды. Беседа о правилах общения и взаимодействия в команде.

Практика (1 час): Деловые игры «Лего», «Взаперти».

Тема 2.2. Игры на сплочение (6 часов)

Теория (1 час): Беседа о сплочении, о дружбе.

Практика (5 часов): Деловые игры «Тонущий корабль», «Побег», «Слепой строй», «Переверни пирамиду». Настольная игра «Волшебник изумрудного города». Квест.

Тема 2.3. Игры для развития лидерских качеств (2 часа)

Теория (1 час): Кто такой лидер, как развить в себе лидерские качества.

Практика (1 час): Игра «Что бы сделал герой?» Упражнение «Презентация».

Тема 2.4. Итоговое занятие (2 часа)

Практика (2 часа): Вербочный курс.

Раздел 3. Игры для развития коммуникативных навыков (12 часов)

Тема 3.1. Определение коммуникации (2 часа)

Теория (1 час): Что такое коммуникация.

Практика (1 час): Игра «Через стекло», упражнение «Интервью».

Тема 3.2. Коммуникативные игры (8 часов)

Теория (2 часа): Виды коммуникативных игр.

Практика (6 часов): Практические задания (упражнения «Пойми меня», «Позвони другу», игры-ситуации). Настольные игры («Активити», «Имаджинариум», «Данетки», «Экивоки», «Эрудит», «Языколом», «Элиас»). Игра «Крокодил». Коммуникативный тренинг.

Тема 3.3. Итоговое занятие (2 часа)

Практика (2 часа): Промежуточная аттестация. Игра «Запретный остров».

Раздел 4. Игры для развития креативного мышления (12 часов)

Тема 4.1. Определение креативности (2 часа)

Теория (1 час): Что такое креативность. Как можно развивать креативное мышление.

Практика (1 час): Упражнение «Волшебная коробка», игра «Завяжи шнурок». Мастер-класс «Я рисую».

Тема 4.2. Игры для развития воображения (4 часа)

Теория (1 час): Что такое воображение. Какие игры и упражнения на развитие воображения существуют.

Практика (3 часа): Упражнение «Техника 50», игра «Ассоциации», упражнение «Тайный язык», практические задания «Какая у тебя страна», «Рассказ из заголовков». Мастер-класс «Свободное рисование». Настольная игра «Головоноги».

Тема 4.3. Игры для развития творческих способностей (4 часа)

Теория (1 час): Что такое творчество. Игры и упражнения для развития творческих способностей.

Практика (3 часа): Упражнения «Биография», «Идейный отпуск», «Что делать, когда», «Превращение». Игра «Имаджинариум». Настольные игры «Story cubes», «Пакля-Рвакля».

Тема 4.4. Итоговое занятие (2 часа).

Практика (2 часа): Игра «Комбинаторика».

Раздел 5. Игры для развития критического мышления (14 часов)

Тема 5.1. Определение критического мышления (2 часа)

Теория (1 час): Что такое критическое мышление.

Практика (1 час): Упражнение «Вижу. Думаю. Удивляюсь». Практическое задание «Точки компаса».

Тема 5.2. Игры для развития мышления (4 часа)

Теория (1 час): Как развивать мышление.

Практика (3 часа): нейрогимнастика, sudoku, кроссворды, ребусы. Упражнение «Плюс. Минус. Интересно». Практическое задание «Очисти фрукт». Настольные игры «Где логика?», «Квилт», «Тигросчет».

Тема 5.3. Игры для развития памяти (2 часа)

Теория (1 час): Память. Какие игры и упражнения развивают память.

Практика (1 час): Практические задания («Повтори узор», «Скрипка, ножницы, жираф», «Свеча и снеговик»). Настольные игры «Кортекс», «Мемо», «Еноты против белок».

Тема 5.4. Игры для развития внимания (4 часа)

Теория (1 час): Внимание. Какие игры и упражнения развивают внимание.

Практика (3 часа): Настольные игры «Дубль», «Лото», «Скоростные цвета». Практические задания (анаграммы, таблицы Шульте, лабиринты, круговые тексты).

Тема 5.5. Итоговое занятие (2 часа).

Практика (2 часа): Игра «Шесть шляп мышления».

Раздел 6. Игры для развития эмоционального интеллекта (10 часов)

Тема 6.1. Определение эмоционального интеллекта (2 часа)

Теория (1 час): Что такое интеллект. Виды интеллекта. Эмоциональный интеллект.

Практика (1 час): тренинг «Музыка и эмоции», упражнение «Зеркало».

Тема 6.2. Игры для развития эмоционального интеллекта (6 часов)

Теория (1 час): Как можно развивать эмоциональный интеллект с помощью игр и упражнений.

Практика (5 часов): практические задания (игры «Пиктограммы», «Волшебный мешочек», «Лото настроений», психогимнастические упражнения). Мастер-класс «Я рисую эмоцию». Психологическая игра «Копилка возможностей». Настольная игра «Лас Кукарачас».

Тема 6.3. Итоговое занятие (2 часа).

Практика (2 часа): Творческое задание «Эмоциональный альбом».

Раздел 7. Подведение итогов (4 часа)

Тема 7.1. Итоговый контроль (2 часа)

Практика (2 часа): Квест.

Тема 7.2. Итоговое занятие (2 часа).

Практика (2 часа): Тестирование.

Планируемые результаты

В результате освоения программы обучающиеся будут обладать набором определенных предметных, метапредметных и личностных компетенций.

Предметные результаты:

Обучающийся будет знать:

- роль игры в жизни человека;
- классификацию игр;
- теорию «гибких навыков».

Обучающийся будет уметь:

- применять правила игры;
- применять полученные знания о развивающих играх.

Метапредметные результаты:

- обучающийся разовьет навыки командной работы и коммуникации;
- обучающийся разовьет критическое и креативное мышление, эмоциональный интеллект.

Личностные результаты:

- обучающийся проявляет интерес к саморазвитию и самодисциплине.

Календарный учебный график на 2025-2026 учебный год
Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования детей
«Станция юных техников» имени Героя Социалистического труда Б.Г. Никитина
города Воткинска Удмуртской Республики

МЕСЯЦ	Сентябрь				29- 05	Октябрь				27- 02	Ноябрь				Декабрь				29- 04	Январь			26- 01
	01- 07	08- 14	15- 21	22- 28		06- 12	13- 19	20- 26	03- 09		10- 16	17- 23	24- 30	01- 07	08- 14	15- 21	22- 28	05- 11		12- 18	19- 25		
№ недели	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		19	20	21	
1 год обучения	У/К В/К	У/К	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	П/А	У/ ПР	ПР	У	У	У

МЕСЯЦ	Февраль			23- 01	Март				30- 05	Апрель				27- 03	Май			
	02- 08	09- 15	16- 22		02- 08	09- 15	16- 22	23- 29		06- 12	13- 19	20- 26	04- 10		11- 17	18- 24	25- 31	
№ недели	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	
1 год обучения	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У И/К	У	У/Р	У/Р	

Условные обозначения:

У/К-комплектование групп

У – учебное время

В/К – входной контроль

П/А-промежуточная аттестация

И/К – итоговый контроль

У/Р – резервное время для выполнения учебного раздела образовательной программы

ПР- праздничные дни (проведение праздничных досуговых мероприятий)

Считать нерабочими праздничными днями: 4 ноября, 31 декабря, 1-8 января, 23 февраля, 8 марта, 1 мая, 9 мая

Условия реализации программы

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования без предъявления требований к стажу и категории, имеющий необходимую педагогическую подготовку. Уровень образования педагога: среднее профессиональное или высшее образование. Педагог соответствует требованиям, указанным в профессиональном стандарте «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

Санитарно-гигиенические условия: режим и продолжительность занятий соответствуют санитарным правилам СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Материально-техническое обеспечение:

- помещение: учебный кабинет для проведения очных занятий, оборудованный в соответствии с санитарными нормами.
- оборудование:

№ п/п	Наименование средств обучения	Кол-во на аудиторию
15 человек в группе		
1	Ноутбук	1
2	Звуковые колонки	1
3	Смартфон	2
4	Штатив	2
5	Кольцевая лампа	2
6	Диктофон	5
7	Микрофон	5
8	Флипчарт	1

- настольные игры: «Волшебник изумрудного города», «Запретный остров», «Дубль», «Лото», «Активити», «Имаджинариум», «Данетки», «Экивоки», «Эрудит», «Языколом», «Элиас», «Story cubes», «Пакля-Рвакля», «Головоноги», «Где логика?», «Кортекс», «Мемо», «Квилт», «Скоростные цвета», «Копилка возможностей», «Еноты против белок», «Тигросчет», «Лас Кукарачас».

Информационное обеспечение: Интернет-источники.

- Игры на знакомство:

<https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-igry-na-zna/>

- Игры на командообразование:
<https://www.wrike.com/ru/blog/pyatnadsat-luchshih-delovyh-igr-razvivayushhih-umenie-reshat-problemy/>
- Игры для развития лидерских качеств:
<https://infourok.ru/psihologicheskie-igri-dlya-razvitiya-liderskih-kachestv-2085680.html>
- Игры для развития коммуникативных навыков:
<https://www.maam.ru/detskijasad/sbornik-komunikativnyh-igr-napravlenyh-na-splochenost.html>
- Игры для развития креативного мышления:
https://shivan-prs.edu.yar.ru/funkts_gr/kopilki_uprazhneniy_na_razvitie_kreativnosti_shuba.pdf
- Игры для развития критического мышления:
<https://pedsovet.org/article/5-prostyh-igr-na-razvitie-kriticeskogo-myslenia-u-skolnikov>
- Игры для развития эмоционального интеллекта:
<https://clever.center/events/public/top-10-igr-na-razvitie-emotsionalnogo-intellekta>
- Ресурс для дистанционного обучения:
<https://sferum.ru>

Формы аттестации/контроля. Оценочные материалы

Формы контроля: собеседование, наблюдение, творческое задание, практическое задание и упражнение, квиз, квест, тестирование, веревочный курс, игры, тренинг, мастер-класс.

Входной контроль проводится на первом занятии путем собеседования с обучающимся.

Промежуточная аттестация проходит в форме деловой игры «Запретный остров», посредством которой определяется уровень сформированности навыков командной работы и коммуникации.

Итоговый контроль проводится с целью установления результатов освоения программы заявленной цели, задачам и планируемыми результатами. Итоговый контроль проходит в форме игры-квеста «В лаборатории игр», задания которой определяют уровень сформированности гибких навыков, а также предметных знаний.

	Критерии	Степень выраженности качества	Количество баллов
Предметные результаты	Знание о роли игры и классификации игр	Низкий уровень (обучающийся имеет нечеткое представление о роли игры в жизни человека, о классификации игр)	1
		Средний уровень (обучающийся имеет общее представление о роли игры в жизни человека, о классификации игр)	2
		Высокий уровень (обучающийся имеет четкое представление о роли игры в жизни человека, о классификации игр, использует терминологию)	3
	Умение применять правила игры	Низкий уровень (обучающийся не понимает правила игры)	1
		Средний уровень (обучающийся понимает правила игры)	2
		Высокий уровень (обучающийся понимает правила и применяет их в игре)	3
Метапредметные результаты	Навыки командной работы	Низкий уровень (обучающийся не включается в работу команды)	1
		Средний уровень (обучающийся включается в работу команды)	2
		Высокий уровень (обучающийся работает как часть команды, понимает и выполняет свою роль в команде)	3
	Навыки коммуникации	Низкий уровень (обучающийся не стремится к коммуникации)	1
		Средний уровень (обучающийся выстраивает коммуникацию по настроению)	2

		Высокий уровень (обучающийся выстраивает грамотную коммуникацию)	3	
	Креативное мышление	Низкий уровень (обучающийся не стремится к нестандартным решениям, мыслит стереотипно)	1	
		Средний уровень (обучающийся проявляет творческие способности)	2	
		Высокий уровень (обучающийся использует творческий, нешаблонный подход в деятельности)	3	
	Критическое мышление	Низкий уровень (низкий уровень организованности и мыслительных операций)	1	
		Средний уровень (невысокий уровень организованности и пошаговая отработка операций мышления)	2	
		Высокий уровень (устойчивые умения и навыки основных мыслительных операций)	3	
	Эмоциональный интеллект	Низкий уровень (обучающийся не умеет распознавать свои и чужие эмоции)	1	
		Средний уровень (обучающийся умеет определять эмоции)	2	
		Высокий уровень (обучающийся умеет определять эмоции, знает, как работать с эмоциями)	3	
	Личностные результаты	Интерес к саморазвитию и самодисциплине	Низкий уровень (обучающийся не проявляет интерес к саморазвитию и самодисциплине)	1
			Средний уровень (обучающийся проявляет интерес к саморазвитию и самодисциплине по настроению)	2
Высокий уровень (обучающийся проявляет интерес к саморазвитию и самодисциплине)			3	

Низкий уровень – 8-13 б.

Средний уровень – 14-19 б.

Высокий уровень – 20-24 б.

Методическое обеспечение программы

Методические особенности организации образовательного процесса

Содержание программы «Лаборатория игры» определяет методику работы, а именно использование игровой технологии в качестве основной в обучении и воспитании.

Формы организации учебного занятия: семинар, практикум, мастер-класс, деловая игра, тренинг, ролевая игра, веревочный курс, викторина, квест, экскурсия.

Основным методом обучения и воспитания является игровой метод.

Педагогические игры, применяемые при реализации программы:

- По виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;

- По характеру педагогического процесса:

1) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

2) познавательные, воспитательные, развивающие;

3) репродуктивные, продуктивные, творческие;

4) коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.;

- По характеру игровой методики: предметные, ролевые, имитационные и т. д.;

- По игровой среде: с предметами, без предметов, компьютерные и с ТСО, комнатные и уличные.

Педагогические технологии:

- Технология группового обучения
- Здоровьесберегающая технология
- Личностно-ориентированная технология
- ТРИЗ

Дидактические материалы

Раздел 1. Роль игры в жизни человека	Игры «Снежный ком», «Три факта», «Суета суета», «Имя – жест», «Молекулы-хаос».
Раздел 2. Игры на командообразование	Игры «Тонущий корабль», «Взаперти», «Лего», «Побег», «Слепой строй», «Переверни пирамиду», «Что бы сделал герой». Настольная игра «Волшебник изумрудного города».
Раздел 3. Игры для развития коммуникативных навыков	Игры «Интервью», упражнения «Через стекло», «Пойми меня». Настольные игры («Активити», «Имаджинариум», «Данетки», «Экивоки», «Эрудит», «Языколом», «Элиас»).
Раздел 4. Игры для развития креативного мышления	Упражнения «Волшебная коробка», «Свободное рисование», «Техника 50», игры «Ассоциации», «Какая у тебя страна», «Комбинаторика», «Тайный язык», «Идейный отпуск». Настольные игры «Story cubes», «Пакля-Рвакля»,

	«Головоноги».
Раздел 5. Игры для развития критического мышления	Упражнения «Точки компаса», «Вижу. Думаю. Удивляюсь», «Очисти фрукт», игра «Шесть шляп мышления». Настольные игры «Где логика?», «Кортекс», «Мемо», «Квилт», «Скоростные цвета», «Еноты против белок», «Тигросчет».
Раздел 6. Игры для развития эмоционального интеллекта	Игры «Волшебный мешочек», «Пиктограммы», «Лото настроений», упражнения «Зеркало», «Музыка и эмоции», психогимнастические упражнения. Настольная игра «Копилка возможностей», «Лас Кукарачас».

Рабочая программа воспитания

Особенности организуемого воспитательного процесса

Программа осваивается по социально-гуманитарной направленности работы учреждения, направлена на раскрытие интеллектуального, творческого и физического потенциала ребенка.

Количество обучающихся: 15 человек в группе.

Обучающиеся имеют возрастную категорию детей 8-11 лет.

Формы работы: индивидуальная и групповая, очная и дистанционная.

Направление ВР	Задачи
Гражданско-патриотическое	- воспитание гражданской позиции, любви к Родине, родному краю; - воспитание антитеррористического сознания; - формирование представлений о ценностях культурно-исторического наследия России, уважительного отношения к национальным героям и культурам.
Духовно-нравственное	- формирование морально-этических ценностей.
Художественно-эстетическое	- развитие творческих способностей обучающихся; - воспитание бережного отношения к памятникам искусства и культуры.
Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни	- формирование навыков здорового и безопасного образа жизни; - профилактика вредных привычек.
Трудовое и профориентационное	- воспитание уважения к людям трудовых профессий; - помощь в профессиональном самоопределении, выявлении способностей; - развитие умений организовывать общественно полезную деятельность на уровне учреждения, микрорайона, города.
Воспитание познавательных интересов	- расширение кругозора; - формирование устойчивого интереса к знаниям, к творческой деятельности; - воспитание бережного отношения к природе, ресурсам.

Основные формы воспитательной работы по вышеизложенным направлениям: экскурсии; ролевые игры; конкурсы, соревнования, конференции; индивидуальные консультации с обучающимися и родителями; тематические занятия, акции.

Цель – создание условий для формирования активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также к духовному и физическому самосовершенствованию и саморазвитию.

Задачи:

- формировать уважительное отношение к своему и чужому труду;
- развивать патриотические чувства, гордость за свою страну и малую родину;
- формировать стремление к ведению здорового образа жизни.
- способствовать взаимодействию обучающихся, педагогов и родителей с целью приобретения позитивного опыта во время совместной деятельности.

Ожидаемый результат воспитательной работы предполагает, что обучающиеся:

- уважительно относятся к результатам своего и чужого труда;
- знакомы с правилами безопасного поведения на улице, дома и в объединении;
- уважительно относятся к истории, культуре и природе родной страны и малой родины;
- ведут здоровый образ жизни.
- активно участвуют в мероприятиях учреждения, города, республики;

Работа с коллективом обучающихся

- для формирования потребности в приобретении новых знаний, интереса к творческой деятельности проводится подготовка проектов.
- для формирования сознательного отношения к труду, обучающиеся передевают сменную обувь на занятия и приводят в порядок за собой рабочие места;
- для формирования уважительного отношения к сверстникам и окружающим, а также для развития коммуникативных навыков обучающихся проводятся занятия в командах;
- для развития культуры безопасного образа жизни и безопасного поведения проводятся инструктажи по правилам безопасного поведения на улице, дома и в объединении;
- для формирования патриотических чувств к своей стране, к малой Родине осуществляется подготовка к мероприятиям, посвящённым Дню Победы, Дню защитника отечества.

Работа с родителями

№	Формы взаимодействия	Тема	Сроки
1	Родительские собрания	Знакомство с программой. Зачисление детей в объединение.	Август
2	Совместные мероприятия	Экскурсии, совместное участие в конкурсах, акциях, мероприятиях. Открытые занятия	В течение года
3	Индивидуальные консультации	Беседы, консультации.	В течение года
4	Анкетирование родителей	Эффективность работы объединения, удовлетворенность результатами, планы на следующий учебный год.	Май
5	Ведение группы объединения в соц. сети Сферум	Подготовка анонсов и фотоотчётов по мероприятиям объединения.	В течение года

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия	Дата проведения
1.	Родительское организационное собрание	август-сентябрь
2.	Участие в воспитательных мероприятиях, проводимых учреждением (согласно плану учреждения)	В течение года
3.	День матери	ноябрь
4.	Семейный турнир по настольным играм	декабрь
5.	День защитника Отечества	февраль
6.	Международный женский день	март
7.	Правовая Фемида	апрель
8.	День Победы	май
9.	Инструктажи по ПДД, ПБ, ОТ и др.	В течение года
10.	Родительское собрание	май

Список литературы для педагога

1. Завьялова, Т.П., Стародубцева, И.В. Сборник игровых занятий по развитию памяти, внимания, мышления и воображения у младших школьников / Т.П. Завьялова, И.В. Стародубцева. – Москва : АРКТИ, 2010. – 56 с.
2. Логинова, Н. Н. К вопросу об оценке «гибких компетенций» подростков / Н. Н. Логинова, Ю. В. Панева. – Образование и воспитание. – 2020. – № 1 (27). – С. 41-44. – URL: <https://moluch.ru/th/4/archive/154/4750/> (дата обращения: 14.03.2024).
3. Намаконов, И. Креативность: 31 способ заставить мозг работать / Игорь М. Намаконов. – Москва : Альпина Паблишер, 2019. – 264 с.
4. Непряхин, Н., Пащенко, Т. Критическое мышление: железная логика на все случаи жизни / Никита Непряхин, Тарас Пащенко. – Москва : Альпина Паблишер, 2020. – 192 с.
5. Праведникова, И. Развитие мышления и внимания у младших школьников / Ирина Праведникова. – Москва : Феникс, 2023. – 23 с.
6. Шиманская, В. Коммуникация: найди общий язык с кем угодно / Виктория Шиманская. – Москва : Альпина Паблишер, 2023. – 152 с.
7. Шиманская, В., Карпов, Н. Командная работа. Запуск проекта любой сложности. / Виктория Шиманская, Никита Карпов. – Москва : Альпина Паблишер, 2022. – 176 с.

Список литературы для обучающихся

1. Обрист, Юрг. Огурчик и Фасоль идут по следу / Юрг Обрист. – М.: Альпина. Дети, 2021. – 66 с.
2. Мартен, Поль. Детектив Таша Тунцова / Поль Мартен. – М.: Альпина. Дети, 2022. – 80 с.
3. «Soft skills. Коммуникативные навыки» – Екатеринбург: ООО ИПК «Лазурь» – 44 с.
4. «Soft skills. Креативное мышление» – Екатеринбург: ООО ИПК «Лазурь» – 44 с.
5. «Soft skills. Критическое мышление» – Екатеринбург: ООО ИПК «Лазурь» – 44 с.
6. «Soft skills. Лидерские качества» – Екатеринбург: ООО ИПК «Лазурь» – 44 с.
7. «Soft skills. Эмоциональный интеллект» – Екатеринбург: ООО ИПК «Лазурь» – 44 с.
8. Шиманская, В.А. Знакомься, это ты! / В.А. Шиманская. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2022. – 80 с.

Описание игр

Игры на знакомство

Снежный ком

Участники берутся за руки, образуя круг. Начинает игру первый игрок, называя свое имя. Второй участник по кругу повторяет имя первого участника и говорит свое. Третий участник повторяет имена первых двух и называет свое имя. И так игра длится до тех пор, пока последний человек не назовет все имена, включая свое.

«Три факта»

Каждый участник сообщает группе свое имя и три факта о себе. Один из них является реальным, а два других – вымышленными. Задача остальных участников – определить, какой именно из представленных фактов соответствует действительности (участникам предлагается поочередно проголосовать за истинность каждого из фактов). Потом участник, который представлялся, раскрывает истину: говорит, какой из приведенных фактов реален.

Суета сует

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано задание. Суть одна: записать в клеточку имя человека, который (тут открывается простор для фантазии) любит рыбу, держит дома собаку, любит звёзды... Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т. д. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберёт имена.

Имя – жест

Участники игры по очереди называют свое имя, но сопровождают характерным для себя жестом, движением, затем все хором называют имя участника игры и повторяют его жест.

«Молекулы-хаос»

Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом. По команде «Молекула-2, молекула-3 и т. д.» игроки разбиваются на группы по 2, 3 и т. д. человек. Как только звучит команда: «Хаос», участники вновь начинают двигаться как молекулы. Таким образом, игра продолжается.

Игры на командообразование

Тонуций корабль

Отметьте с помощью веревки (одеяла, клейкой ленты) ограниченный участок на полу, и пусть ваша команда на него встанет. Постепенно сокращайте это пространство в течение 10-15 минут, а участники пусть ищут способ удержать друг друга внутри и не «вывалиться за борт».

Взаперти

Представьте, что ваша команда оказалась запертой в офисе. Все двери

заблокированы, ломать их или выбивать окна нельзя. За 30 минут участники команды должны выбрать 10 обычных предметов из вашего офиса, которые необходимы им для выживания, и расположить их по степени значимости. Цель заключается в том, чтобы за тридцать минут обсудить предложенные списки и порядок предметов и прийти к согласию.

Лего

Разбейтесь на небольшие команды из двух и более участников. Выберите ведущего, не входящего ни в одну из команд, который должен за 10 минут построить из блоков Лего произвольную конструкцию. После этого команды должны за 15 минут в точности воспроизвести эту конструкцию, используя блоки того же цвета и формы. Но видеть оригинальную конструкцию может только один участник от каждой команды. Этому участнику придется понятно и точно описать размеры, цвета и форму оригинальной конструкции. Если вам кажется, что это слишком легко, запретите «видящему» участнику прикасаться к конструкции, которую строит его команда. Эта игра поможет вам понять всю важность эффективного обмена информацией.

Побег

Цель этого упражнения состоит в том, чтобы выбраться из запертой комнаты за отведенное время, отыскав ключ с помощью подготовленных подсказок. Ключ и подсказки должны быть спрятаны заранее. Команду запирают в комнате, и за 30 минут или один час игроки должны найти ключ с помощью спрятанных здесь же подсказок. Для успешного прохождения игры нужно уметь действовать сообща и устраивать мозговые штурмы, пытаться понять, что означает та или иная подсказка.

Слепой строй

Участники завязывают глаза, а затем ведущий шепотом называет каждому игроку число, начиная с единицы. Затем участники должны выстроиться в порядке возрастания их чисел, не переговариваясь между собой. Также можно выстраиваться не по числам, а по росту, возрасту, дням рождения.

Переверни пирамиду

Участники становятся так, чтобы образовать пирамиду, подобно шарам в бильярде. Затем ведущий говорит, что трое из участников команды должны переместиться таким образом, чтобы вершина и основание пирамиды поменялись местами. Лучше всего делать это упражнение в большой группе, которую можно разделить на маленькие команды и посмотреть, кто перевернет пирамиду быстрее.

Что бы сделал герой?

Пусть каждый из участников представит себя кем-то из знаменитостей или выдающихся людей, которые ему нравятся. Затем спросите у каждого игрока, какое мнение мог бы высказать их персонаж, если бы столкнулся с текущей проблемой? Как бы он ее решил? Это позволит каждому из участников задуматься о возможном решении, которое иначе могло бы не прийти им в голову.

Игры для развития коммуникативных навыков

«Интервью»

Педагог разделяет детей на две команды. Одна команда – «эксперты», другая – «журналисты». Каждому «журналисту» нужно выбрать себе «эксперта» и взять у него интервью по знакомой теме, например: «Город, в котором я живу».

Упражнение «Через стекло»

Участники разбиваются на пары. Представьте себе, что один из вас находится в поезде, а другой стоит на перроне, то есть вы отделены друг от друга стеклом, через которое не проникают звуки. Но вы можете видеть друг друга. Участникам предлагается с помощью жестов передать друг другу содержание какого – либо сообщения.

Упражнение «Пойми меня»

Ребёнок выходит вперёд и придумывает речь из 4-5 предложений. Дети должны догадаться, кто говорит (экскурсовод, журналист, воспитатель, литературный герой) и в какой ситуации возможны подобные слова.

Игры для развития креативного мышления

Волшебная коробка

Из специальной коробки, в которой сложены интересные картинки, вырезки из журналов, фотографии, предметы, небольшие статьи, надписи, ребенок берет один предмет. Задача – составить с вытасканным предметом рассказ или придумать какое-нибудь «изобретение».

Свободное рисование

С закрытыми глазами ребенок рисует. Затем находит интересные образы в нарисованном.

Техника 50

Предложите ребенку найти 50 идей для решения какой-то проблемы или для совершенствования какого-нибудь процесса. Нужно дать 50 ответов.

Игра «Ассоциации»

Нужно придумать как можно больше ассоциаций с выбранным словом.

Игра «Тайный язык»

Вам необходимо придумать свой алфавит, а потом переходить на слова и предложения.

Игра «Идейный отпуск»

Представьте, что вы получили отпуск длиною в год. Ваша задача предложить как можно больше идей того, чем вы будете заниматься в это время.

Игра «Комбинаторика»

Попробуйте найти и соединить мысленно 2 совершенно разных вещи, например. Объясните, как может применяться этот предмет, презентуйте своё изобретение.

Игра «Какая у тебя страна»

Задача максимально ярко и подробно описать путешествие в выдуманную страну.

Игры для развития критического мышления

«Вижу. Думаю. Удивляюсь»

Упражнение для знакомства с произведениями искусства или любыми другими предметами или явлениями. Включает ответы на три вопроса:

- Что я вижу? (зафиксируйте свои наблюдения. Что вы видите на картине?);

- Что я думаю? (зафиксируйте свои мысли по поводу увиденного);

- Что меня удивляет? (зафиксируйте то, что вам интересно узнать об этом произведении).

«Точки компаса»

Сначала выбирается предмет исследования, и затем он «разбирается» с разных точек зрения.

Участники записывают четыре точки зрения:

В – то, что Волнует, интересует в представленной идее?

З – Загадки этой идеи и обратная, отрицательная сторона идеи – то, что беспокоит.

Ю – что еще нужно узнать, прежде чем принять или отвергнуть эту идею?

С – Свои предложения по продвижению представленной идеи.

Очисти фрукт

Участники начинают наблюдение или рассмотрение проблем или идеи с кожуры – то есть с внешней оболочки, внешних признаков, отвечая на вопрос «Что ты видишь?». Затем участники проходят оставшиеся 5 шагов, отвечая на вопросы: «Какие вопросы и мысли у тебя есть по поводу увиденного?», «О чем, по-твоему, этот предмет или тема?», «В чем его главная идея?», «Как мы можем под другим углом посмотреть на эту тему?», «Как это связано с твоей жизнью?».

Таким образом, начиная с «кожуры», которая представляет собой поверхностные, внешние признаки, участники «залезают под кожу» проблеме или идее, доходя до самой сути.

«Шесть шляп мышления»

Технику «Шести шляп мышления» создал Эдвард Де Боно – британский психолог и писатель, эксперт в области творческого мышления.

Суть практики заключается в том, чтобы по очереди примерять разные шляпы и с их помощью раскрывать разные точки зрения на изучаемый предмет.

Белая шляпа: информация и факты. Надевая ее, мы сосредотачиваем свое внимание на данных, которыми располагаем. Достаточно ли информации, какой не хватает? Можно ли ее добыть? Если да, то где, как, с помощью каких ресурсов? Надев белую шляпу, мы задумываемся о том, как максимально эффективно использовать информацию, которой мы уже располагаем.

Желтая шляпа: позитив, достоинства, плюсы. В ней куда приятнее, потому что она посвящена оптимизму и позитивному взгляду на вещи. Она поможет выделить в предмете обсуждения сильные стороны, в каждом

решении преимущества. Даже в самых мрачных вариантах можно найти положительные моменты, если вы в желтой шляпе.

Черная шляпа: критика – трудности, опасности, недостатки. Эта шляпа превращает вас в пессимиста. Решайте вопрос с помощью критики. Любое решение подвергайте сомнениям, рассматривайте риски и опасности, учитывайте каждую возможную трудную и тупиковую ситуацию на пути, в каждой идее находите слабые места, в каждом вопросе подвох.

Красная шляпа: эмоции и чувства. Надев красную шляпу, мы прислушиваемся к чувствам и интуиции. Многие называют это «внутренним голосом». Прислушайтесь, что он вам подсказывает? Интуитивные соображения так же важны для принятия решений, как реальные данные.

Зеленая шляпа: новые идеи и креатив. Зеленая шляпа превращает вас в творческую натуру. Все варианты можно рассмотреть с точки зрения необычного подхода. Рассмотреть, как художник, найти творческое применение. Не нужно давать оценок, только рассмотреть под углом творчества.

Синяя шляпа: контроль и управление мыслительным процессом. Синяя шляпа не требует решений. Это шляпа руководителя. Он ставит цели на старте проектов и сверяет реализацию с изначально установленными целями. Руководитель может трезво оценить рассматриваемый вопрос в разрезе соответствия концепции к целям. Синюю шляпу рекомендуется примерить в конце практики и подвести итог.

Игры для развития эмоционального интеллекта

Игра «Пиктограммы»

Детям предлагается набор карточек, на которых изображены различные эмоции. На столе лежат пиктограммы различных эмоций. Каждый ребенок берет себе карточку, не показывая ее остальным. После этого дети по очереди пытаются показать эмоции, нарисованные на карточках. Зрители должны угадать, какую эмоцию им показывают и объяснить, как они определили, что это за эмоция.

Упражнение «Зеркало»

Педагог передает по кругу зеркало и предлагает каждому ребенку посмотреть на себя, улыбнуться и сказать: «Здравствуй, это я!». Это упражнение можно разнообразить, предложив детям показать грусть, удивление, страх и т. д.

Упражнение «Музыка и эмоции»

Прослушав музыкальный отрывок, дети описывают настроение музыки, какая она.

Игра «Волшебный мешочек»

Перед этой игрой с ребенком обсуждается, какое у него сейчас настроение, что он чувствует, может быть. Затем предложить ребенку сложить в волшебный мешочек все отрицательные эмоции, злость, обиду, грусть. Этот мешочек, со всем плохим, что в нем есть, крепко завязывается. Можно использовать еще один "волшебный мешочек", из которого ребенок может

взять себе те положительные эмоции, которые он хочет. Игра направлена на осознание своего эмоционального состояния и освобождение от негативных эмоций.

«Лото настроений»

Для проведения этой игры необходимы наборы картинок, на которых изображены животные с различной мимикой. Количество наборов соответствует числу детей. Ведущий показывает детям схематическое изображение той или иной эмоции. Задача детей – отыскать в своем наборе животное с такой же эмоцией.

Психогимнастические упражнения

1. Новая кукла (этюд на выражение радости).

Девочке подарили новую куклу. Она рада, весело скачет, кружится, играет с куклой.

2. Баба-Яга (этюд на выражение гнева).

Баба-Яга поймала Аленушку, велела ей затопить печку, чтобы потом съесть девочку, а сама уснула. Проснулась, а Аленушки нет. Бегает по избе, ногами топает, кулаками размахивает.

3. Фокус (этюд на выражение удивления).

Мальчик очень удивился: он увидел, как фокусник посадил в пустой чемодан кошку и закрыл его, а когда открыл чемодан, кошки там не было. Из чемодана выпрыгнула собака.

4. Лисичка подслушивает (этюд на выражение интереса).

Лисичка стоит у окна избушки, в которой живут котик с петушком, и подслушивает, о чем они говорят.

5. Солёный чай (этюд на выражение отвращения).

Мальчик во время еды смотрел телевизор. Он налил в чашку чая и не глядя, по ошибке вместо сахара насыпал две ложки соли. Помешал и сделал первый глоток. До чего же противный вкус!

6. Про Таню (горе – радость).

Наша Таня громко плачет:

Уронила в речку мячик (горе).

«Тише, Танечка, не плачь —

Не утонет в речке мяч!»

7. Золушка (этюд на выражение печали).

Золушка возвращается с бала очень печальной: она больше не увидит принца, к тому же она потеряла свою туфельку...

8. Один дома (этюд на выражение страха).

Мама-енотиха ушла добыть еду, крошка-енот остался один в норе. Вокруг темно, слышны разные шорохи. Крошке еноту страшно – а вдруг на него кто-нибудь нападет, а мама не успеет прийти на помощь?