

**ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬ
ЕРМАКОВА АНТОНИНА АНАТОЛЬЕВНА**

Рекомендована к утверждению
решением методического совета
ООО «Вектор Плюс» ЦМИТ «Город живёт»
Генеральный директор



/ Ермаков В.К.
Протокол от 15.12.2021 № 1

УТВЕРЖАЮ
Индивидуальный предприниматель

A handwritten signature in blue ink, belonging to Antonina Anatolyevna Ermakova.

Ермакова А.А.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«ИГРОМАНИЯ-ТИНЕЙДЖЕР»

Направленность: социально-педагогическая

Уровень программы: базовый

Возраст учащихся: 14-18 лет

Автор: Ермакова Антонина Анатольевна

г. Красноармейск
2022 г.

Содержание

1.Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.2 Цель и задачи программы	4
1.3 Планируемые результаты.....	5
1.4 Содержание программы.....	5
1.4.1 Учебный план	5
1.4.2 Содержание учебного плана	6
1.4.3 Календарный учебный график.....	7
2. Комплекс организационно-педагогических условий	8
2.1 Методическое обеспечение.....	8
2.2 Условия реализации программы.....	8
2.3 Оценочные материалы	9
2.4 Список литературы	9

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1 Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии с:

- Федеральным законом «Об образовании Российской Федерации» (от 29.12.2012 г. № 273 –ФЗ),
- Концепцией развития дополнительного образования до 2030 года (проект);
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»,
- Санитарными правилами 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28);
- Распоряжением Правительства Саратовской области «О внедрении целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей на территории Саратовской области» от 29 октября 2018 года № 288-Пр.;
- «Правилами персонифицированного дополнительного образования в Саратовской области» (утв. приказом Министерства образования Саратовской области от 21.05.2019 г. №1077, с изменениями от 14.02.2020 года, от 12.08.2020 года);
- Положения о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе Центр молодежного инновационного творчества «Город живет» г. Красноармейск;
- Устава Центра молодежного инновационного творчества «Город живет» г. Красноармейск.

Программа является социально-педагогической и направлена на формирование стрессоустойчивости подростков, а также повышение уровня их информированности и компетентности в вопросах межличностного общения через ролевую, психологическую и трансформационную игру.

Актуальность программы обусловлена тем, что в соответствии с возрастными особенностями актуальной жизненной потребностью для подростков является бесконфликтное общение с другими людьми, потребность в самоопределении при выборе будущего. Особенностью данного возраста является острота эмоциональных переживаний подростка, что требует умения владеть собой и справляться со стрессом.

Новизна и отличительные особенности программы.

Цели и задачи программы достигаются опираясь на игровую терапию. Существуют различные методики и схемы проведения игр, однако, к сожалению, все они направлены на детский дошкольный возраст. Между тем, подростки и юноши – те, кому от 14 до 20 лет, нуждаются в не менее пристальном внимании. Для них также важно понять и принять себя, уметь справляться с трудностями, которых не меньше, а порой даже и больше чем в детском возрасте. Программа дает возможность поучаствовать в нескольких ролевых, психологических и трансформационных играх и благодаря этому проработать различные проблемы, приобрести различные навыки.

Отличительной особенностью программы является то, что в игровом формате представлены важнейшие темы внутреннего мира подростка. Ролевая игра – это имитация какой-либо деятельности или поведения, сравнимая с театральным спектаклем, но

отличающаяся от него отсутствием заданного сценария. Игра позволяет не только получить информацию о теме, но и практический опыт решения задач, имеющих проблемный характер для подростка. Это позволит подростку осознать собственные проблемы, увидеть пути решения и повысит мотивацию к их преодолению.

Педагогическая целесообразность программы: повышение самосознания подростков, их социальной компетентности в вопросах межличностного общения и взаимодействия через игру.

Возраст: обучающиеся в возрасте 14 – 18 лет.

Возрастные особенности обучающихся: Программа предназначена для обучающихся 14-18 лет и построена с учетом психолого-педагогических особенностей данного возраста. Средний и старший школьный возраст - это возраст формирования собственных взглядов и отношений. Именно в этом проявляется самостоятельность подростков. Старший подростковый возраст от 14 лет и выше является переходным от подростка к юности. Именно в этот период формируются жизненные установки, осуществляется самоопределение, происходит осознание себя в этом мире. Но чем старше становится подросток, тем более скован он правилами, ограничениями, социальными нормами, контролем родителей и учителей.

Объем программы: 72 часа, программа рассчитана на 5 месяца обучения.

Режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа, между 45 минутными занятиями - 10 минутный перерыв.

Принцип набора на обучение: свободный.

Форма организации занятий: дистанционная, офф-лайн, может быть адаптирована под сетевую программу. Занятия проводятся в индивидуальной, групповой и коллективной форме. Такая форма занятий дает возможность использовать индивидуальный и дифференцированный подход, развивать навыки сотрудничества при работе в группе и умение работать в коллективе.

Количество обучающихся в группе: 5-10 чел.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы: повышение социальной компетентности в вопросах межличностного общения, самоопределения и стрессоустойчивости подростков, а так же профессионального выбора.

Задачи:

- **обучающие:** дать представление о психологических приемах, способах совладания со стрессом; познакомить со способами урегулирования конфликтов; представить информацию о профессиональных требованиях, предъявляемых к человеку.

- **развивающие:** способствовать развитию: творческой составляющей, критичности, самокритичности, самооценки, умения общаться и взаимодействовать с другими людьми.

- **воспитательные:** сформировать мотивацию к самопознанию, саморазвитию и самообразованию в ключевых вопросах жизнедеятельности подростка (общение, обучение, профессиональный выбор).

1.3. Планируемые результаты

Предметные результаты:

Обучающиеся будут знать:

- основные понятия: психологический прием, стресс, стрессоустойчивость, конфликтность и т.д..

- определенные приемы, помогающие в общении.

Обучающиеся будут уметь:

- проводить самодиагностику по определению своего психологического состояния для формирования стратегии самопомощи,

- справляться со стрессовыми ситуациями,

- понимать причины конфликтов в общении.

Метапредметные: сформированность в ходе посещения занятий навыков самоанализа, объективного и критического подхода при принятии решений в различных жизненных ситуациях.

Личностные: сформированность мотивации к самопознанию, самообразованию.

Способы определения результативности реализации программы: педагогическое наблюдение.

Форма подведения итогов реализации программы – обратная связь от обучающихся в форме беседы. Это занятие является контрольным и служит для обобщения и подведения итогов всех предыдущих игр.

1.4 Содержание программы

1.4.1 Учебный план

№ п\п	Тема занятия	Всего часов	В том числе		Формы контроля
			теория	практика	
1	«Соппротивление»	2	1	1	текущий
2	«Семья и карьера»	2	1	1	
3	«Декодер»	4	1	3	
4	«Иманджинариум»	4	1	3	
5	«Игроком»	4	1	3	
6	«Свой среди чужих»	4	1	3	
7	«MONEYполия»	4	1	3	
8	«Кодовые имена»	4	1	3	
9	«Шакал. Остров сокровищ»	4	1	3	
10	«Идея и результат»	4	1	3	
11	«Копилка возможностей»	4	1	3	
12	«Замок Ириды»	4	1	3	
13	«Бункер 3.0»	4	1	3	
14	«Легенды другого мира»	4	1	3	
15	«Клуидо»	4	1	3	
16	«Твой ход»	4	1	3	
17	«Ясный путь»	4	1	3	
18	«Денежный поток Cashflow»	4	1	3	
19	«Запретный остров»	2	1	1	
20	Итоговое занятие	2	0	2	беседа

Итого	72	19	53	
--------------	----	----	----	--

1.4.2. Содержание учебного плана

1. **«Соппротивление»** – игра - стратегия на достижение поставленных целей, командный дух, вдохновение.
2. **«Семья и карьера»** – экономическая игра, развивающая финансовую грамотность у детей.
3. **«Декодер»** - игра на развитие мышления, современные технологии передачи информации, реакции и рефлексия.
4. **«Иманджинариум»** – настольная игра в ассоциации. Развивает когнитивные функции мозга, воображение.
5. **«Игроком»** – игра развивает навыки коммуникации, роли, архетипы, достижение целей.
6. **«Свой среди чужих»** - игра направлена на принятие и ценность своей индивидуальности, повышает самооценку.
7. **«MONEYполия»** – трансформационная финансовая игра, развивает навыки финансовой грамотности, знакомит с понятиями пассивного дохода, наглядно показывает как деньги делают деньги, обучает правильному ведению учета денежных средств, разъясняет понятие инвестиций и финансов, развивает экономический кругозор.
8. **«Кодовые имена»** - игра направлена на построение команды, менеджмент, ассоциативное мышление, выбор тактических действий.
9. **«Шакал. Остров сокровищ»** - игра - стратегия, развивает лидерство, веру в мечту.
10. **«Идея и результат»** - постановка цели и достижение результата. Игра о том, чтобы собрать себя, найти идею, выделить на ее реализацию время или деньги и узнать о том, к какому результату она приведет.
11. **«Копилка возможностей»** - психологическая игра на развитие социального интеллекта, повышает навыки поведения и рефлексии. Групповой характер игры позволяет расширить взгляд на возможное поведение в неприятных социальных ситуациях, получить обратную связь от других игроков.
12. **«Замок Ириды»** - психологическая стратегия, способы взаимодействия с миром. Игра-соперничество, игра-борьба, игра-стратегия. Она развивает умение общаться, договариваться и отстаивать свои интересы, позволяет в игровой форме отреагировать агрессию. Игрокам придется научиться продумывать свои ходы и ходы соперников, полагаясь на логику и наблюдая за противниками.
13. **«Бункер 3.0»** - атмосферная дискуссионная игра на развитие умения убеждать, коммуникации, лидерства.
14. **«Легенды другого мира»** - развлекательная квест-игра на развитие логики, разгадывания головоломок и загадок, динамическая.
15. **«Клуидо»** - настольная словесно-карточная игра в жанре детективов. Развивает мышление, анализ, логику и дедукцию.
16. **«Твой ход»** - игра способствует развитию коммуникативных способностей, асертивности, повышает самооценку, развивает мышление и воображение, формирует ценностные ориентиры.
17. **«Ясный путь»** - трансформационная игра со сказочными архетипами, построение гармоничных отношений с другими людьми.
18. **«Денежный поток Cashflow»** - настольная игра - бизнес – тренажер, которая подготовит детей к взрослой жизни, научит правильно считать доходы и расходы, поможет развить в ребенке навыки бизнесмена.

19. «Запретный остров» - командная игра на взаимопомощь, развивает мышление и фантазию. Кризис-менеджмент, переговоры.

20. Итоговое занятие – беседа, проходит в виде обратной связи от обучающихся.

1.4.3. Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	янв	Теор. Практ.	2	«Сопротивление»	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	Текущий
2	янв	Теор. Практ.	2	«Семья и карьера»	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	Текущий
3	янв	Теор. Практ.	4	«Декодер»	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	Текущий
4	янв	Теор. Практ.	4	«Иманджинариум»	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	Текущий
5	янв	Теор. Практ.	4	«Игроком»	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	Текущий
6	фев	Теор. Практ.	4	«Свой среди чужих»	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	Текущий
7	фев	Теор. Практ.	4	«MONEY поля»	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	Текущий
8	фев	Теор. Практ.	4	«Кодовые имена»	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	Текущий
9	фев	Теор. Практ.	4	«Шакал. Остров сокровищ»	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	Текущий
10	март	Теор. Практ.	4	«Идея и результат»	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	Текущий
11	март	Теор. Практ.	4	«Копилка возможностей»	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	Текущий
12	март	Теор. Практ.	4	«Замок Ириды»	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	Текущий
13	апр	Теор. Практ.	4	«Бункер 3.0»	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	Текущий
14	апр	Теор. Практ.	4	«Легенды другого мира»	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	Текущий
15	апр	Теор.	4	«Клуидо»	ЦМИТ	Текущий

		Практ.			г.Красноармейск 1 мкр, д.43	
16	апр	Теор. Практ.	4	«Твой ход»	ЦМИТ г.Красноармейск 1 мкр, д.43	Текущий
17	май	Теор. Практ.	4	«Ясный путь»	ЦМИТ г.Красноармейск 1 мкр, д.43	Текущий
18	май	Теор. Практ.	4	«Денежный поток Cashflow»	ЦМИТ г.Красноармейск 1 мкр, д.43	Текущий
19	май	Теор. Практ.	2	«Запретный остров»	ЦМИТ г.Красноармейск 1 мкр, д.43	Текущий
20	май	Практ.	2	Итоговое занятие	ЦМИТ г.Красноармейск 1 мкр, д.43	беседа

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Методическое обеспечение

Данная программа является общеразвивающей, социально-педагогической, ознакомительной для подростков 14-18 лет, со сроком реализации – 5 месяцев. Главный показатель – это личностный рост и самоанализ участников группы, что выявляется благодаря получению регулярной обратной связи в форме опросов и выполнения практических упражнений на каждом занятии.

Образовательный процесс включает в себя игровые методы обучения: психотерапевтический, сюжетно-ролевой, культурно-интеллектуальный, организационно-дательностный.

Педагогические технологии, применяемые при реализации программы:

- педагогика сотрудничества (переход от педагогики требования к педагогике отношений, гуманно-личностный подход к обучающемуся, единство процессов обучения и воспитания);

- лично-ориентированная педагогика (каждый обучающийся - индивидуальность, активно действующий субъект образовательного процесса со своими особенностями, ценностями, отношением к окружающему миру, субъектным опытом);

Основные принципы, применяемые при реализации программы:

- принцип направленной социализации: содействие самоопределению подростков и молодежи в социальной среде, приобретение социального опыта путем принятия на себя различных социальных ролей.

- принцип индивидуализации: учет индивидуальных и возрастных особенностей учащихся с выбором специальных форм и методов работы.

- доступность;
- связь с жизнью;
- системность.

Методы обучения: словесный, наглядный, поисковый, креативный.

2.2. Условия реализации программы

Для успешной реализации программы имеются:

Материально-техническое обеспечение:

- кабинет: соответствующий санитарно-гигиеническим нормам освещения и температурного режима, в котором имеется окно с открывающейся форточкой для проветривания.

- оборудование: столы для теоретических занятий, шкафы для хранения материалов, оборудования, литературы. Компьютер, проектор, колонки.

Информационно-методические и дидактический материалы:

- игры с заданиями и карточками,

- презентации с информационным и диагностическим материалом для занятий,

- видеоматериалы,

- тестовый диагностический материал.

Кадровое обеспечение программы

Реализацию программы обеспечивают один или два педагога дополнительного образования, имеющие высшее образование, владеющие необходимой методикой обучения.

2.3 Оценочные материалы

Формой оценки реализации дополнительной общеразвивающей программы является мониторинг её проведения.

начальный контроль: работа участников с материалами занятий,

промежуточный контроль: устная обратная связи от обучающихся по результатам каждого занятия - для оценки качества обучения;

итоговый контроль: самооценочные суждения обучающихся по завершении программы по изучению удовлетворённости качеством обучения.

2.4 Список литературы

Для педагога:

1. Игровой калейдоскоп: Методический сборник в помощь организаторам игр. – Заречный: МОУ ДОД «Детский оздоровительно-образовательный центр», 2005. – 52 с.
2. Аношкина Ю.Ю., Емельянова Е.В., Тимошенко Г.В. Коррекционно -развивающая программа для подростков «Фарватер» /под ред. Е.В. Емельяновой. – СПб.: - Речь, 2010. – 284 с.
4. Емельянова Е.В. Психологические проблемы современного подростка и их решение в тренинге. – СПб.: Речь, 2018. – 312 с.
5. Кулагин Б.В. Основы профессиональной диагностики. Л., 2004.
6. Куртикова И., Лаврова К., Ли В. Тренинг: руководство к действию. Теория и практика. «СПИД Фонд Восток-Запад», М.: Речь, 2005. С. 143.
7. Новые ценности образования: культуросообразная школа. Научно-методический сборник. Вып. 11. М., 2002.
8. Психологический тренинг в группе: игры и упражнения: Учебное пособие/Авт.-сост. Бука Т.Л., Митрофанова М.Л. – М.: Изд-во Института психотерапии, 2005. – 128 с.
9. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками. 2-е издание / Под ред. Битяновой М. Р. – «ПИТЕР», 2011. – 225 с.
10. Телегина И. О. Большая психологическая игра или игра не в тренинге.- «ПИТЕР», 2013. – 189 с.

Для родителей:

1. Степанова О. В. Сказки-подсказки для детей и их родителей. – М., 2016. – 242 с.

2. Шамина А. В. Лучшие игры для детей на свежем воздухе. – М., 2007. – 146 с.
3. Парфенова И. В. Самые интересные игры, чтобы скоротать время в дороге. – «Игробум», 2015. – 134 с.
4. Круглова Н. Ф. Развиваем в игре интеллект, эмоции, личность ребенка. – «ЭКСМО», 2010. – 289 с.
5. Фопель К. Ценности, цели и интересы. Школа и учеба. Работа и досуг. – «Генезис», 2006. – 456 с.
6. <https://psyoffice.ru/18-37737.htm>

Для учащихся:

1. Волков С.А. Творческое призвание. Как выявить свои способности и повышать задатки. СПбГАСУ, 2000.
2. Дуглас Мосс Игры, в которые мы все играем. Тренинг по системе Эрика Берна. 40 упражнений, чтобы понимать людей. – М., 2012. – 362 с.
3. <https://psyoffice.ru/18-37737.htm>