

# 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»

*Направленность:* социально-педагогическая

*Уровень программы:* базовый

*Возраст учащихся:* 5-13 лет

*Автор:* Ермакова Антонина Анатольевна

г. Красноармейск  
2022 г.

## Содержание

<b>1.Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы .....</b>	<b>3</b>
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
<b>2. Комплекс организационно-педагогических условий .....</b>	<b>8</b>
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 ребенка, а также повышение уровня их информированности и компетентности в вопросах межличностного общения через ролевую, психологическую и трансформационную игру.**

### **Актуальность**

В настоящее время к числу наиболее актуальных вопросов образования относятся воспитание свободной, творческой, инициативной, ответственной и саморазвивающейся личности. Без такой личности невозможно успешное общественное развитие.

### **Новизна и отличительные особенности программы.**

Цели и задачи программы достигаются опираясь на игровую терапию. 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 ребенка. 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 ребенка. Это позволит осознать собственные проблемы, увидеть пути решения и повысит мотивацию к их преодолению.**

### **Педагогическая целесообразность программы**

Образование в учебном заведении – важнейший период в жизни каждого человека, во многом определяющий его дальнейшее развитие. В эти годы он не только приобретает определенные знания и умения, он созревает как личность и формирует систему ценностей. Данная программа помогает обучающемуся понять себя и окружающий мир, найти выходы из не простых для него ситуаций, научиться бесконфликтному поведению, различать плохое и хорошее поведение, учиться финансовой грамотности и умению общаться с другими людьми.

**Возрастные особенности обучающихся:** Программа предназначена для обучающихся 5-13 лет и построена с учетом психолого-педагогических особенностей данного возраста.

**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, а так же общего кругозора обучающихся.

### **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 (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
<b>Итого</b>		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	Текущий

					1 мкр, д.43	
2	янв	Теор. Практ.	2	«Семья и карьера»	ЦМИТ г.Красноармейск 1 мкр, д.43	Текущий
3	янв	Теор. Практ.	4	«Декодер»	ЦМИТ г.Красноармейск 1 мкр, д.43	Текущий
4	янв	Теор. Практ.	4	«Иманджинариум»	ЦМИТ г.Красноармейск 1 мкр, д.43	Текущий
5	янв	Теор. Практ.	4	«Игроком»	ЦМИТ г.Красноармейск 1 мкр, д.43	Текущий
6	фев	Теор. Практ.	4	«Свой среди чужих»	ЦМИТ г.Красноармейск 1 мкр, д.43	Текущий
7	фев	Теор. Практ.	4	«MONEY поля»	ЦМИТ г.Красноармейск 1 мкр, д.43	Текущий
8	фев	Теор. Практ.	4	«Кодовые имена»	ЦМИТ г.Красноармейск 1 мкр, д.43	Текущий
9	фев	Теор. Практ.	4	«Шакал. Остров сокровищ»	ЦМИТ г.Красноармейск 1 мкр, д.43	Текущий
10	март	Теор. Практ.	4	«Идея и результат»	ЦМИТ г.Красноармейск 1 мкр, д.43	Текущий
11	март	Теор. Практ.	4	«Копилка возможностей»	ЦМИТ г.Красноармейск 1 мкр, д.43	Текущий
12	март	Теор. Практ.	4	«Замок Ириды»	ЦМИТ г.Красноармейск 1 мкр, д.43	Текущий
13	апр	Теор. Практ.	4	«Бункер 3.0»	ЦМИТ г.Красноармейск 1 мкр, д.43	Текущий
14	апр	Теор. Практ.	4	«Легенды другого мира»	ЦМИТ г.Красноармейск 1 мкр, д.43	Текущий
15	апр	Теор. Практ.	4	«Клуидо»	ЦМИТ г.Красноармейск 1 мкр, д.43	Текущий
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	Текущий

					1мкр, д.43	
19	май	Теор. Практ.	2	«Запретный остров»	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	Текущий
20	май	Практ.	2	Итоговое занятие	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	беседа

## 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1. Методическое обеспечение

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 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.

### 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>