

ПРИНЯТО

Решением педагогического совета
Государственного бюджетного
общеобразовательного учреждения средней
общеобразовательной школы № 641
с углублённым изучением английского языка
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол № 1 от 28.08.2020 г.

УТВЕРЖДЕНА

Приказом Государственного бюджетного
общеобразовательного учреждения
средней общеобразовательной школы № 641
с углубленным изучением английского языка
Невского района Санкт-Петербурга
Приказ № 98/1 от 31.08.2020 г.
Директор _____ М.А. Чупраков



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Юный ведущий»

Возраст учащихся: 7-17 лет
Срок реализации: 1 год

Разработчик: Яковлева Настасья Фенисовна
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Юный ведущий**» (далее – Программа) имеет **социально-педагогическую** направленность.

Уровень освоения программы – **общекультурный**.

Программа соответствует государственной политике в области дополнительного образования и разработана в соответствии с нормативными документами в сфере образования:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей // Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р;
- СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы организаций дополнительного образования детей» // Постановление Главного санитарного врача РФ от 04.07.2014 №41;
- Санитарно-эпидемиологические правила СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID19);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 30.06.2020 № 16 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)»;
- Постановление правительства Санкт-Петербурга от 13 марта 2020 года N 121 «О мерах по противодействию распространению в Санкт-Петербурге новой коронавирусной инфекции (COVID-19) (с изменениями на 21 августа 2020 года) (редакция, действующая с 31 августа 2020 года);
- Приказ Министерства Просвещения России от 09.11.2018 N 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" // Минюст России 29.11.2018 N 52831);
- Распоряжение Комитета по образованию Санкт-Петербурга от 01.03.2017 № 617-р. «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию».

Актуальность

Современные дети отличаются от своих «предшественников» не только развитием, но и проблемами. Огромное количество информации, интернет, молниеносный темп жизни – все это заставляет проживать детство как можно более рационально. Общение становится ситуативным, игры - компьютерными. Дети не умеют общаться друг с другом, правильно формулировать свои мысли, заводить новых друзей. Замкнутость, отсутствие коммуникативных навыков актуальная проблема подрастающего поколения. В связи с этим, в основу программы положена - игра. Игры активно используются в современной педагогике, так как игра - сфера разностороннего развития личности. Она предоставляет свободный выбор разнообразных общественно значимых ролей и положений, обеспечивает деятельность, активизирующей проявление неограниченных возможностей и талантов. Но самое главное, игра – способ общения, обучения, воспитания и развития всех участников процесса.

Отличительные особенности

Программа ориентирована на развитие творческих способностей детей, и позволяет дифференцированно подойти к выявлению и развитию этих способностей, в том числе у одарённых детей и детей с ограниченными возможностями здоровья. Благодаря данной программе обучающиеся не только усваивают нормы и правила поведения в коллективе сверстников, в общении с педагогами, родителями, но и используют свой опыт при

организации мероприятий в школе.

Программа может реализовываться с использованием дистанционных образовательных технологий и электронного обучения. Данная программа имеет межпредметные связи с литературой и музыкой.

Педагогическая целесообразность

Ведущим видом деятельности для детей 7 лет является игра, переходящая в учебную деятельность. Игра - любимый вид деятельности детей, дающая возможность лучше адаптироваться к учебной деятельности. Программа способствует раскрытию творческих способностей, лидерских качеств детей через игру, активизирует желание участвовать в праздничных мероприятиях и умение брать ответственность не только за происходящее действие, но и за всех участников процесса. Немаловажно отметить, что дети учатся самостоятельно планировать своё свободное время, досуг. Программа обогащает опыт коллективного взаимодействия участников при организации и проведении мероприятий.

Адресат программы

Программа «Юный ведущий» направлена на обучение детей в возрасте 7-11 лет, имеющих интерес к проведению массовых мероприятий и творчеству.

Цель:

Развитие творческих способностей учащихся через организацию и проведение игровых мероприятий, и приобщение к культуре игры.

Задачи:

Обучающие:

- формирование представления у детей о структуре и содержании различных мероприятий;
- формирование умения самостоятельно выбирать, организовывать и проводить подходящую игру с учётом особенностей участников, условий и обстоятельств;
- овладение навыками публичного выступления.

Развивающие:

- развитие творческого потенциала ребёнка;
- развитие памяти, речи, внимания, воображения;
- развитие умения организовывать, планировать и оценивать свою деятельность в различных жизненных ситуациях.

Воспитательные:

- сформированность умения учитывать мнения и интересы окружающих;
- сформированность умения адекватно и в корректной форме обосновывать свою позицию;
- сформированность положительного отношения к традиционным культурным ценностям.

Условия реализации программы

Условия набора и формирования групп

В объединение принимаются все желающие в возрасте 7-11 лет. Занятия проводятся с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей. К занятиям допускаются дети, не имеющие медицинских противопоказаний. Группы комплектуются из детей в количестве 15 человек. Допускается прием новых учащихся на любом этапе обучения, поскольку содержание программы вполне доступно. Недостающие навыки и умения восполняются на занятиях в индивидуальной форме. Занятия в индивидуальной форме также служат для подготовки ребенка к участию в конкурсах. Программа может быть адаптирована для детей с особыми возможностями здоровья.

Необходимое кадровое и материально-техническое обеспечение Программы

Кадровое обеспечение: педагог с соответствующим профилем объединения образованием и опытом работы.

Материально-техническое обеспечение программы:

- кабинет или зал для занятий;
- аудио и видеовоспроизводящая аппаратура;
- компьютер с выходом в интернет.

- звуковоспроизводящая аппаратура,
- фонотека,
- сценические костюмы, парики, головные уборы.

Желательно, чтобы была возможность записи на видеокамеру занятий и выступлений детей для последующего их анализа.

Особенности организации образовательного процесса:

Сроки реализации программы: 1 год обучения – 144 академических часа.

Занятия группы проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа.

Занятия по данной программе предусматривают внеаудиторные мероприятия.

Формы организации занятий

- Репетиция (дети при помощи педагога разучивают различные танцевальные и сценические движения, составляя из них различные композиции).
- Праздник (данная форма проведения занятий отлично подходит для учащихся указанной возрастной категории).
- Экскурсия (помогает формировать собственный взгляд на события и факты).

Для реализации программы используются несколько **форм занятий**:

- групповые, по подгруппам (4-8 человек), индивидуальные.

Деятельность учащихся может быть организована с использованием дистанционных образовательных технологий (приложение):

- очные занятия, проводимые в режиме реального времени (WhatsApp, Zoom, Skype и др.);
- дистанционная передача видеозаписи заданий и занятий, подборок образовательных, просветительских и развивающих материалов;
- Google и Яндекс формы;
- рекомендованных образовательных платформ (для учащихся старше 14 лет соц.сети);

Занятия по данной программе предусматривают внеаудиторные мероприятия.

Формы представления результатов освоения программы учащимися

- Участие в конкурсах различного уровня.
- Праздничный концерт для родителей детей и педагогов.
- Отзывы родителей о знаниях и умениях, полученных учащимися на занятиях.
- Фотоотчет.

Планируемые результаты:

Личностные:

- улучшение памяти, речи, внимания, воображения;
- повышение уровня культуры поведения и общения;
- сформированность положительного отношения к традиционным культурным ценностям;
- сформированность способности чувствовать и переживать различные эмоциональные состояния.

Метапредметные:

- возможность самостоятельно начинать и заканчивать игру в соответствии с полученными на занятиях знаниями;
- возможность реализовать свои творческие способности на сцене, игровых площадках и других местах перед публикой;
- умение организовывать свою деятельность в различных ситуациях;

Предметные:

- становление дыхания, дикции, произношения, выполнение правильно упражнений;
- освоение умений организации и проведение мероприятий с учётом особенностей участников, условий;
- усвоение знаний об актёрском, ораторском мастерстве.

Учебный план

№	Название разделов и тем	Количество часов	Формы контроля
---	-------------------------	------------------	----------------

п/п		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Охрана труда. Техника безопасности. Школа затейников в стране «Нескучалии» (введение в программу, собеседование)	2	2		Беседа
2.	«Играй – школа юного ведущего», что это такое?	36	8	28	
2.1	Будем знакомы (игры на знакомство, организацию и сплочение коллектива)	12	3	9	
2.2	Без старания нет внимания! (игры на развитие внимания)	14	3	11	Текущий контроль
2.3	«Театральные игры».	10	2	8	Текущий контроль
3.	Мы-веселые ребята, любим бегать и играть!	40	10	30	
3.1	Подвижные игры	16	2	14	Беседа Текущий контроль
3.2	Забавы, шутки и разные уловки ведущего	6	2	4	Беседа, дискуссия
3.3	В слова и со словами	6	2	4	Беседа, дискуссия
3.4	Игры-соревнования	6	2	4	Беседа Текущий контроль
3.5	Новогодние праздники	6	2	4	Промежуточный контроль Беседа
4.	Так играли еще в старину	28	9	19	
4.1	Русские народные игры	8	2	6	Беседа Текущий контроль
4.2	Делу время – и потехе час! (малые формы фольклора)	10	3	7	Беседа Текущий контроль
4.3	«В гостях у тетушки Арины»	4	2	2	Беседа Текущий контроль
4.4	«Сударыня-масленица»	4	2	2	Беседа Текущий контроль
	Зачёт по играм	2		2	тестирование
5.	Сам себе затейник	34	8	26	
5.1	Крибле, крабле, бумс! (игры на развитие фантазии и воображения)	20	4	16	Беседа Текущий контроль
5.2	Играй со мной, играй, как я! (любимые игры проводим сами)	14	4	10	Беседа Текущий контроль
6.	Подводим итоги	4	1	3	Анализ Итоговый контроль
ИТОГО		144	38	106	

Календарный учебный график

Год обучения	Начало обучения	Окончание обучения	Количество недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год, группа № 1	14.09.2020	31.05 2021	36	144	2 раза в неделю по 2 часа.

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Перечень педагогических методик и технологий, используемых в процессе обучения

Фронтальный, индивидуально- фронтальный, групповой.

- словесный (беседа),
- наглядный (исполнение педагогом),
- практический (упражнения),
- репродуктивный.

Приемы: анализ словесного текста, нахождение выразительных средств. Устное изложение, диалог, беседа.

Перечень дидактических материалов, используемых в процессе обучения

- Демонстрационный.
- Иллюстративный.
- Наглядный (материалы, таблицы).
- Творческие работы учащихся.

Способы и формы выявления результатов обучения

- Участие творческих работ учащихся в конкурсах различного уровня на различных площадках.
- Педагогическое наблюдение
- Опрос
- Открытые занятия
- Аналитические справки
- Протоколы диагностик
- Карта педагогического мониторинга. «Методика определения результатов образовательной деятельности детей» Кленова Н.И., Буйлова Л.М. (Приложение № 1)

№	Раздел	Формы занятий	Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
1.	Вводное занятие	Традиционное	Охрана труда, техника безопасности.	Презентация	Опрос
2.	«Играй – школа юного ведущего», что это такое?	Теоретические, Практические, комбинированные,	Собеседование. Творческое задание на дом; игры-сплачения; этюд; упражнения, игры, тренинги, наглядный метод, метод фронтальный, метод «физических действий», позволяющий учащимся с самых первых занятий окунуться в атмосферу театральной игры.	Презентация, презентация - викторина	Опрос, коллективное подведение итогов игры, самоанализ.

3.	Мы - веселые ребята, любим бегать и играть!	Теоретические, практические, игровые, комбинированные, мастер-класс, вечер-встреча	игры, этюды, сценки. Метод групповой, индивидуальный, коллективный, метод фронтальный.	Видеоролики Реквизит к программе, к играм, карточки, таблицы.	Отзывы детей, родителей, творческая практика, фотоотчёт.
4.	Так играли еще в старину	Теоретические, практические, игровые программы	игры, этюды, сценки. Метод групповой, индивидуальный, коллективный, групповой, метод фронтальный	Фильм, сценарий игр, презентация.	Опрос, отзывы детей, коллективное обсуждение, творческая деятельность
5	Сам себе затейник	Игровые программы, практические занятия	игры, этюды, сценки. Метод групповой, индивидуальный, коллективный, групповой, метод фронтальный	Картотека с играми	Фототчёт, самоанализ, опрос, отзывы.
6.	Подводим итоги	Игровое мероприятие Беседа, чаепитие	Выступление перед зрителями, метод фронтальный, коллективный	Сценарий, музыкальное оформление	Фототчёт, видеоролик. Подведение итогов отзывы.

Информационно-методическое обеспечение:

Нормативные и методические основы образовательной деятельности:

1. Закон Российской Федерации «Об образовании» (в действующей редакции);
2. ФГОС НОО (утверждены приказом МОиН РФ от 6 октября 2009 г. № 373) с изменениями (утверждены приказом Минобрнауки России от 26 ноября 2010 г. № 1241);
3. ФГОС ООО (утверждены приказом МОиН РФ от 17 декабря 2010 г. № 1897)
4. Федеральные требования к образовательным учреждениям в части минимальной оснащенности учебного процесса и оборудования учебных помещений (утверждены приказом Минобрнауки России от 4 октября 2010 г. № 986);
5. СанПиН 2.4.2. 2821–10 (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 189);
6. Федеральные требования к образовательным учреждениям в части охраны здоровья обучающихся, воспитанников (утверждены приказом Минобрнауки России от 28 декабря 2010 г. № 2106).
7. Локальные акты по организации внеурочной деятельности в ОУ

Электронные информационно-образовательные ресурсы

1. Вестник образования. Официальное издание министерства образования и науки РФ <http://vestnik.edu.ru/>
2. Внеурочка.py <http://vneurochka.ru/menu1/dir1>
3. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru/glossary/>
4. Информационно-методический журнал «Внешкольник»

- http://vneshkolnik.su/about/news/detail.php?ELEMENT_ID=169
5. Информационный портал Реализация Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации»
<http://273-фз.рф/obuchenie/moduli/dopolnitelnoe-obrazovanie>
 6. Методкабинет. РФ. Всероссийский педагогический портал <http://методкабинет.рф/>
 7. Программы дополнительного образования
<http://dopedu.ru/programmi-dopolnitelnogo-obrazovaniya/>
 8. Служба поддержки участников образовательного процесса
<http://www.usperm.ru/library/law/1082-prikaz>
 9. Федеральный информационно-методический портал «Дополнительное образование»
<http://dopedu.ru/rss>

Описание учебно-методического комплекса

<i>Компоненты учебно-методического комплекса</i>	<i>Для педагога, учащихся и родителей</i>
Информационные, справочные материалы.	Должностная инструкция педагога доп. образования, инструкции по технике безопасности.
Тематические методические пособия, разработки.	Методические разработки по темам программы («Тренинг творческого мышления», «Театрально-творческие задания», «Организация учебного процесса», «Интересно и поучительно о театре» и др.)
Дидактические игры.	«Слово и движение», «Узнай настроение», «Немое кино», «Угадай мимику», «Изобрази животное», «Да, нет, не знаю» и др. Вопросы к викторинам «Лукоморье», «Безопасное колесо».
Таблицы, схемы, плакаты, картины, фотографии, портреты.	Фотоотчеты о проведенных мероприятиях
Раздаточный материал (Карточки, образцы работ, памятки и др.)	Карточки «Эмоции», картотека игр.
Кино- видео- мультимедийные материалы, аудиозаписи.	Аудиозаписи музыки музыкальных произведений разных жанров для сопровождения игр и упражнений, мероприятий. CD «Русские народные мелодии», О.Гончаров «Любимая игрушка», «Ганцевальные мелодии», «Голоса животных»
Конспекты занятий.	Конспекты открытых занятий
Сценарии	Сценарии спортивно- игровых программ (для проведения праздников)
Обобщенный опыт (Фото, рефераты, и др.)	Фотоотчеты, портфолио педагога
<i>Методики психолого-педагогической диагностики личности:</i>	
Анкеты	Психолого-педагогическая характеристика обучающегося, карта самооценки педагогом занятия в ДО, анкета для самодиагностики способностей педагога ДО к саморазвитию. Для детей: Степень удовлетворения образовательных потребностей детей и их родителей программами доп. образования, анкета «Отношение к результату занятий», карта

	самооценки учащимся своих достижений
Тесты, опросники	Диагностика нравственной мотивации.
Диагностические карты	Психолого-педагогическая характеристика обучающихся
Тематические, авторские, комплексные методики	Рейтинговая оценка освоения программы. Диагностика уровня творческой активности учащихся (комплексная методика)
Памятки для детей и родителей	Правила внутреннего распорядка и техники безопасности, расписание занятий, требования по ТБ во время занятий.
Методики педагогической диагностики коллектива:	
Анкеты	«Определение удовлетворенности дополнительным образованием» (для родителей)
Опросники	На самочувствие в коллективе
Игры	Игротренинг на коллективное взаимодействие
Дневники	Дневник педагогических наблюдений
Исследования	Особенности развития творческой активности детей младшего школьного возраста в условиях Культурно-образовательного Центра (зачетная работа Курсов повышения квалификации)
Практикумы	
Сценарии коллективных творческих дел	Игровые программы «В гостях у тетушки Арины», «Театральные затеи бабушки Яги», «Новогодние приключения Врунгеля», «Алиса на звездной фабрике» и др.
Методические разработки	Работа над методической темой в МО
Методические рекомендации	Как оценивать исполнительское искусство школьников. Как собрать «Портфолио школьника»
Публикации	
Описание опыта работы по определенной теме или разделу программы	

Методики психолого-педагогической диагностики личности:

Опросники	«Мои интересы и увлечения» (для учащихся)
Игры	Игры-тесты на изучение сплоченности коллектива: «Гусеница», «Необитаемый остров»
Диагностические карты	Психолого-педагогическая характеристика обучающегося
Тематические, авторские, комплексные методики	Методика изучения развития эмоциональной сферы ребенка. Методика изучения творческого развития ребенка.
Памятки для детей и родителей	Санитарно-гигиенические требования к одежде и внешнему виду учащихся

Методики педагогической диагностики коллектива:

Анкеты	«Определение удовлетворенности дополнительным образованием» (для родителей)
Опросники	Мотивация занятий в объединении (опросник для учащихся) Определение результативности занятий - как это лучше сделать? (опросник для руководителей, учащихся. Разработан методической службой ЛДТЮ)
Игры	«Необитаемый остров»
Диагностические карты	«Психолого-педагогическая характеристика обучающихся», «Карта самооценки учащимися своих достижений»
Тематические, авторские,	Методика обучения приемам кукловождения (перчаточная

комплексные методики	кукла).
Дневники	Дневник наблюдений педагога.
Практикумы	Комплекс упражнений артикуляционной гимнастики.
Сценарии коллективных творческих дел	Сценарии праздников: «Экологический калейдоскоп», «Земля-наш дом», «Новый год в шоколадной стране», «Гарфилд в гостях у ребят»
Компоненты УМК	Для педагога, учащихся и родителей
Методико-прикладные средства	
Информационные, справочные материалы.	«Какие бывают театры». - М.: Школьная пресса, 2011 Островский С.Л., Усенков Д.Ю. «Как сделать презентацию к уроку»- Фестиваль педагогической идей «Открытый урок», электронное издание «Первое сентября», 2011
Научная, специальная, методическая литература.	Ласкавая Е.В. Дыхание-голос-дикция.-М.: Индрик, 2012 Гиппиус С.В. «Тренинг развития креативности. Гимнастика чувств» - СПб: Издательство "Речь", 2010
Дидактические игры.	«Эрудит», «Тик-так, бум!», «Друдлы» (упражнения на развитие креативности)
Таблицы, схемы, плакаты, картины, фотографии, портреты.	«Угадай мимику» (подбор иллюстраций) Кроссворд «Знаток театра» «Ловкость языка» (наглядный материал по скороговоркам)
Раздаточный материал (Карточки, образцы работ, памятки и др.)	Карточки «Скороговорки» «Упражнения на развитие дикции»
Кино- видео- мультимедийные материалы, аудиозаписи, электронные ресурсы	Видеопрезентация «Так играли еще в старину» Видеопрезентация «Игра. Творчество. Праздник. Представление образовательной программы» Интернет-ресурсы: Спектакль «Конек-горбунок» Видео http://rutube.ru/tags/video/724/?ref=theatre Лучшие спектакли (видео) http://rutube.ru/feeds/theatre/?utm_medium=link&utm_source=email&utm_campaign=mail_promo http://rutube.ru/feeds/kids/ Лучшие детские фильмы и мультфильмы http://rutube.ru/video/eeee01403790e8366f376c024c12fbda/?utm_medium=link&utm_source=email&utm_campaign=mail_promo
Конспекты занятий.	Конспект открытого занятия «В гостях у тетушки Арины» Разработка занятия по развитию двигательных навыков (сцен. движение) для обучающихся 7-11 лет
Сценарии	Праздник «Экологический калейдоскоп» Праздник «Земля -наш дом»
Обобщенный опыт (Фото, рефераты, и др.)	Презентация программы «Игра. Творчество. Праздник» Фотоотчёты с мероприятий, занятий
Психолого-педагогическая диагностика личности	
Анкеты	«Ценностные ориентации»
Тесты	«Виды игр»
Опросники	«Что ты знаешь об игре», «Твое самочувствие на сцене»
Диагностические карты	«Выявление образовательных потребностей обучающихся»

Тематические, авторские, комплексные методики	Разработка коллажей «Мы – ведущие», «Моя будущая профессия», «Символы игры».
Памятки	«Законы коллектива» (для детей). «Пакет диагностических методик как составляющая УМК» (для педагога)
Психолого-педагогическая диагностика коллектива	
Анкеты	«Самооценка компетентности» (для обучающихся 12-16 лет)
Тесты	
Опросники	«Мероприятия Центра» (для родителей)
Игры	«Мышка в клетке», «Слепец и поводырь», «Взгляды»
Диагностические карты	Информационная карта результатов участия детей в конкурсах, фестивалях и соревнованиях разного уровня «Образовательные потребности обучающихся»
Методические разработки	Сценарии мероприятий, таблицы игр.

Виды и периодичность контроля результативности обучения

Вид контроля	Формы/способы контроля	Срок контроля
Текущий	Фронтальный, наблюдение	по ходу обучения
Промежуточный	Фронтальный, индивидуальный Наблюдение, беседа, опрос	декабрь
Итоговый: Подведение итогов реализации программы	индивидуальный, наблюдение, беседа, анализ творческих работ (конкурсы)	апрель-май

Информационные источники

Для педагога:

1. Буренина И.А. От игры до спектакля. СПб., 2010.
2. Детский праздник; содержание, технологии, педагогическая результативность СПб, 2011.
3. Гальперина Т.И. Режиссура культурно - досуговых программ – М: Советский спорт, 2008 г- 163 с.
4. Жаркова Л.С. Деятельность учреждений культуры. Учебное пособие - 3-изд. испр. и доп. - М.: МГУКИ, 2003. – 234 с.
5. Карелова И.М. Проектирование игровых досуговых программ: учебно - методическое пособие. – СПб.: ГОУ ЦО «СПб ГДТЮ», 2011. -77с.
6. Карелова И.М. Современные игровые технологии в системе дополнительного образования детей. - СПб.: «Стратегия успеха», 2014. -224с.
7. Карелова И.М. Педагогика развития. Содержательный досуг и его секреты. – СПб: «Феникс», 2015.- 384с.
8. Приезжева Е.М., Социально-культурная анимация - М.: РИБ Турист, 2010.- 220 с.

Электронные ресурсы.

1. Шульга И.И. Педагогическая анимация - новая профессия организатора досуга. [Электронный ресурс] / Шульга И.И. – Режим доступа: http://vestnik.sutr.ru/journals_n/1317917654.pdf
2. Информационная система «Чем развлечь гостей. Интернет-база сценариев и поздравлений». [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://gostika.ru/>
3. Дистанционный образовательный портал «Продлёнка». Методические разработки. Сценарии праздников. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.prodlenka.org/scenarii-prazdnikov.html>
4. Международный образовательный портал. Разработки. Сценарии праздников [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.maam.ru/obrazovanie/scenarii-prazdnikov>.
5. Ковтун В.В. Игра как основной компонент детского досуга. Игровые принципы в детских

досуговых программах. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://gigabaza.ru/doc/311-pall.html>
6. Все для Организатора. [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://organizator.at.ua/publ/dokumentacija_pedagoga_organizatora/3
7. Социальная сеть работников образования. Сценарии спортивных программ. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/fizkultura/stsenarii-sorevnovanii-veselye-starty-2-3-klassy>
8. Инфоурок. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://infourok.ru/dopolnitelnoe-obrazovanie.html>

Для детей:

1. Белянская Л.Б. Хочу на сцену - Донецк, 2011.
2. Покровский Е.А. Детские игры: преимущественно русские. - Москва, Терра. Стрельцова Л.Ю. Литература и фантазия. М., 2012
3. Театр, где играют дети/ под редакцией Никитиной А.Б., М., Владос, 2011.

Для родителей:

1. Матер-класс Игоря Вагина. Лучшие психотехники. Питер.2015.
2. А.Г. Назарова. Игротренинг. Санкт-Петербург. 2013.
3. Швайко Г.С. Игры и игровые упражнения для развития речи. М.,2009

Описание некоторых игр, используемых в программе

Подвижные игры

«Воробы и вороны»

На линиях в 3 – 5 м. друг от друга команды располагаются шеренгами спиной друг к другу. Одна команда – «Вороны», другая – «Воробы». По сигналу «вороны» одноименная команда убегает, а другая старается догнать и «осалить» убегающих до определенной отметки. Побеждает команда, «осалившая» большее число игроков другой команды.

«Ловишки-перебежки»

По обеим сторонам площадки проводятся две черты. Группа детей становится на каждой стороне площадки за чертой. На середине между двумя линиями находится ребенок – ловишка. После слов: «Раз, два, три – лови!» - дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка ловит их. Тот, до кого ловишка дотронется, выбывает из игры. После 2 перебежек производится подсчет пойманных и выбирают новых ловишек.

«Два Мороза»

Играющие располагаются по одной стороне площадки, на середине двое водящих – два Мороза». Морозы обращаются к ребятам со словами: «Мы два брата молодые, два Мороза удалые!» Один из них, указывая на себя, говорит: «Я Мороз – синий нос». Другой: «Я Мороз – красный нос». И вместе: «Кто из вас решится в путь-дорожку пуститься?» Все ребята отвечают: «Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!» После этих слов дети перебегают на другую сторону площадки. Водящие стараются «осалить» перебегающих, «осаленные» остаются на том месте, где их «заморозил Мороз».

Во время следующих перебежек играющие могут выручить «замороженных» ребят, дотрагиваясь до них руками. После нескольких перебежек назначаются другие Морозы. Отмечаются те дети, которые не попали к Морозам ни разу, а также лучшая пара водящих.

"День-ночь"

Игра начинается с выбора водящего, который отворачивается от остальных игроков и произносит слово "День".

В это время все игроки бегают-прыгают-веселятся. Главное условие - нельзя оставаться на месте. Дальше водящий произносит слово "Ночь".

В это время все должны сразу "заснуть" (замереть в тех позах, в которых на тот момент были). Водящий в этот момент оборачивается, если он заметил игрока, который не "спит", то громко говорит об этом (в том числе и называет, какое именно он движение заметил), и игрок выбывает из игры (либо становится водящим, зависит от количества игроков).

Самым "интересным" было продолжать двигаться за спиной у водящего (чтобы он не заметил) даже "днем" или рассмешить игрока напротив, вынудив его проиграть, опять же так, чтобы не заметил водящий. Водящий же может называть "День и Ночь" в любой последовательности и в любом порядке, путая игроков и заставляя их ошибаться.

Русские народные игры

«Краски»

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки-краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучит:

Тук! Тук!

- Кто там?

- Покупатель.

- Зачем пришел?

- За краской.

- За какой?

- За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки».

Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок.

Правила игры: Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.

«Стадо»

Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные – овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха: Пастушок! Пастушок!

Заиграй во рожок!

Гони стадо в поле,

Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают. По сигналу пастуха: «Волк!» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры. Правила игры: Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. Пастух только заслоняет овец от волка, но не задерживает его руками.

"Колечко"

Игроки садятся в ряд и складывают перед собой ладони лодочкой. Водящий зажимает в ладонях какой-нибудь мелкий предмет, обычно монетку или колечко. Затем обходит всех игроков по очереди, вкладывая каждому в "лодочку" свои сложенные лодочкой руки и приговаривая: "Я ношу-ношу колечко, и кому-то подарю" и незаметно вкладывает этот предмет в ладони одного из игроков. Затем произносит: "Колечко-колечко, выйди на крылечко!" При этих словах отмеченный игрок должен вскочить с лавочки и выбежать. При этом задача остальных игроков - удержать убегающего в своих рядах, поэтому отмеченный старается не показывать, что именно ему достался заветный предмет.

"Али-баба"

По правилам игры участники делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии пять - семь метров. Игру начинает одна из команд словами: "Али-баба!" Вторая команда хором отвечает: "О чем слуга" Вновь говорит первая команда: "Пятого, десятого, Ваню нам сюда!" При этом называется имя одного из игроков команды противника. Названный играющий оставляет свою команду и бежит к команде противника с целью разорвать цепь, т.е. расцепить руки игроков. Если ему это удастся, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки. Если цепь не разорвалась, то он остается в команде противника. Игру команды начинают по очереди. Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

Игры народов мира

"Поезда"

Аргентинская игра для семи и более человек. Перед игрой участники делятся на водящего "паровоз" и остальных игроков "вагоны". На большой площадке игроки, каждый себе "строят депо" очерчивая небольшой круг. В середине площадки стоит водящий - паровоз. У него нет своего депо. Водящий идет от одного игрока к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются все вагоны. Паровоз неожиданно свистит, и все бегут к депо, паровоз тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим паровозом.

"Шарик в ладони"

Игра из Бирмы, в которую, играют не менее шести игроков с одним шариком или камешком. Игроки выстраиваются в шеренгу на расстоянии 30 - 40 см друг от друга. Вытянутые руки с раскрытыми ладонями держат за спиной. Один из игроков стоит за их спинами. У него в руке шарик или камешек. Идя вдоль шеренги, он делает вид, будто хочет опустить шарик в чью-нибудь ладонь. Игроки не должны оглядываться. Наконец он опускает шарик в чью-то руку. Игрок, получивший шарик, неожиданно вырывается из шеренги. Соседи справа и слева должны схватить его прежде, чем он двинется с места. Но при этом они не имеют права сходить с линии. Если им не удастся его схватить, он может вернуться на место, и тогда игра продолжается. Если его схватят, он меняется местами с ведущим.

Игры-соревнования

«Паровозик»

Направляющий обегает стойку, возвращается и, взяв за руку партнера, повторяет упражнение. Вернувшись, они берут третьего и т. д., пока не пробежит дистанцию вся команда. Побеждает команда, первая закончившая передвижение.

«Белые медведи»

Двое водящих берутся за руки, а свободными руками стараются «запятнать» бегущих по площадке детей. Пойманные присоединяются к водящим, образуя тройки, четверки и т. д., и помогают водящим. Игра проводится до тех пор, пока не будут пойманы все играющие.

«Петушиный бой»

Дети перестраиваются в две шеренги. Игроки стоят на линии лицом друг к другу. По сигналу они, передвигаясь на одной ноге, руки за спиной, стараются вытолкнуть соперника за контрольную линию. Подсчитывается количество вытолкнутых, и выигрывает команда, у которой было больше побед.

Игры – забавы

«Донести рыбку»

Дети делятся на две команды. На линии старта двум игрокам вручается по две удочки длиной в 1 метр. На конце каждой удочки кладется фанерная рыбка. Удочки держатся одна в правой руке, другая – в левой. Участники должны пронести и опустить «рыбок» в спасательный круг, который находится на линии старта на расстоянии 8-10 метров. Играющие начинают движение одновременно по сигналу судьи. Уронивший «рыбку» должен тут же положить ее на удочки и двигаться дальше. Выигрывает та команда, которая раньше опустит «рыбок» в круг.

«Повяжу я шелковый платочек»

Дети делятся на команды. На двух стойках, между которыми натянута веревка, висят на нитках 10-15 надувных шаров, которые разрисованы под матрешек. У каждого игрока небольшой платочек, который необходимо по сигналу повязать на шар. Побеждает та команда, которая быстрее повяжет платочки.

Игры на площадке

«Космонавты»

На площадке в разных частях чертим контуры ракеты. Их должно быть на несколько штук меньше играющих. Все дети берутся за руки. Они идут по кругу со словами: «Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим, на такую полетим! Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!» Как только сказано последнее слово, дети разбегаются, стараясь занять свободное место в «ракете». Опоздавшие собираются в центре круга. Отмечаем тех детей, которые ни разу не опоздали на «ракету».

«Горный козел» (таджикская)

Играющие собираются на площадке. Двух, трех детей назначают охотниками, а остальные – «горные козлы». Дети, изображающие «горных козлов», ходят или бегают по площадке. По сигналу охотники гонятся за ними и стреляют (саят их мячиками). Осаленный «горный козел» садится на скамейку. Это означает, что он пойман. Правила игры: В одного игрока могут бросить мяч сразу два охотника.

«Хлебчик» (украинская)

Все желающие играть, взявшись за руки, становятся попарно (пара за парой) на некотором расстоянии от игрока, у которого нет пары. Он называется хлебчиком.

- Пеку-пеку хлебчик! (кричит хлебчик)
- А выпечешь? (спрашивает последняя пара)
- Выпеку!
- А убежишь?
- Посмотрю!

С этими словами два задних игрока в противоположных направлениях с намерением соединиться и встать перед хлебчиком. А тот пытается поймать одного из них до того, как они успеют взяться за руки. Если это ему удастся, он вместе с пойманным составляет пару новую, а игрок, оставшийся без пары, оказывается хлебчиком. Правила игры: последняя пара может бежать только после окончания переключки.

«Волк и ягнята» (бурятская)

Выбираются: один игрок – волк, другой – овца, остальные – ягнята. Волк сидит на дороге, по которой движется овца с ягнятами. Овца впереди, за нею друг за другом гуськом идут ягнята. Подходят к волку. Овца спрашивает: «Что ты здесь делаешь?» «Вас жду», - говорит волк. «А зачем нас ждешь?» -

«Чтобы вас всех съест!» С этими словами он бросается на ягнят, а «овца» загораживает их. Правила игры: Ягнята держатся друг за друга и за овцу. Волк может ловить только последнего ягненка. Ягнята должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями овцы. Волку нельзя отталкивать овцу.

"Тише едешь-дальше будешь"

На земле отчерчиваются мелом две полосы на расстоянии примерно 20 метров.

Все игроки становятся с одной стороны водящий - с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит: "Тише едешь - дальше будешь. Стоп!" Фразу можно произносить как угодно - намеренно затягивая слова, всё предложение, или, например начинать медленно, и затем резко и быстро заканчивать ее - в общем, привносить элемент неожиданности в игру.

В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать-пройти к финишу, на слове "стоп" замирают. После слова "стоп" водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости разгона) - тот выбывает из игры.

Побеждает тот, кто первым доберется к финишу и дотронется до водящего - он занимает его место, и игра начинается сначала.

"Светофор"

Для игры выбирается площадка и определяется водящий. На площадке чертят две линии на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Игроки должны построиться за одной из линий. Водящий становится между линиями, примерно посередине спиной к играющим. Далее он называет какой-нибудь цвет, и игроки должны начать переходить за другую линию. Если у игроков присутствует названный цвет в одежде, то они спокойно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет у игрока, то он должен убежать от водящего. Если водящий запятнал игрока "без цвета", то тот становится не его место.

Такая игра хорошо развивает зрительную память и внимание.

«Увернись от мяча»

На площадке на расстоянии 10-15 м. чертятся две линии. Игроки одной команды встают за этими линиями, игроки другой – посередине. Находящиеся в середине игроки стараются увернуться и не дать попасть в себя мячом игрокам другой команды. Игрок, в которого попал мяч, выбывает из игры. Когда все игроки из середины выбиты, то команды меняются ролями. Побеждает та команда, которая быстрее выбьет соперников.

"Штандер-стоп"

Для игры нужно не меньше четырёх игроков и мяч. Выбираем водящего. Он берет мяч и становится в центр круга, который образуют остальные игроки.

Водящий подбрасывает мяч и называет имя любого игрока (например, "Штандер-Паша" Тот, чье имя назвали, должен поймать мяч, в это время все остальные разбегаются как можно дальше от него. Как только мяч пойман, игрок кричит: "Штандер-стоп!" Все замирают на месте. Игрок с мячом выбирает любого игрока, до которого ему нужно будет дотронуться мячом. Дальше игрок начинает говорить, сколько и каких шагов ему понадобится для того, чтобы достать до игрока. Шаги такие:

*гигантские - шаг на весь размах ноги

*человеческие - обычные шаги

*лилипутские - когда пятка одной ноги ставится сразу перед носком другой

*муравьиные - на носочках делают маленькие шажки (один шажок сразу перед другим)

*зонтики - кружок вокруг себя на одной ноге

*утиные - шаги вприсядку

*лягушка - прыжок

*верблюжьих - нужно было шагать туда, куда доплюнул

Интересно, конечно, было назвать кучу "развлекательных" шажков, чтоб было веселее. Например, говорилось: "До Маши 7 гигантских, три зонтика, два лилипутских..." После того, как названы все шаги, игрок с мячом выполняет их и должен кинуть мяч в сторону загаданного игрока. Если игрок мяч поймал или увернулся, водящий снова подкидывает мяч вверх и все повторяется сначала. Если попал, то игрок становится водящим.

«Перехватчики»

На противоположных концах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются в одном из них в шеренгу. В середине, лицом к детям, находится водящий. Дети хором произносят:

Мы веселые ребята.

Любим бегать и скакать.

Ну, попробуй нас догнать!

После окончания этих слов все бегут врассыпную через площадку в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков. Один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В конце игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся ни разу.

«Мельница»

Все играющие становятся в круг на расстоянии не менее двух метров друг от друга. Один из играющих получает мяч и передает его другому, тот третьему и т. д. по кругу. Постепенно скорость передачи возрастает. Каждый игрок старается поймать мяч. Игрок, который упустил мяч, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается в игре последним

Приложение 3

Подборка подвижных игр на школьной площадке (во дворе, в лагере и т.д.)

Сова (день-ночь) <http://www.psyoffice.ru/4-0-113.htm>

Палочка – выручалочка <http://www.psyoffice.ru/4-0-656.htm>

Быстрый поезд <http://www.psyoffice.ru/4-0-5175.htm>

Прыгунки <http://www.psyoffice.ru/4-0-5169.htm>

Классики <http://www.psyoffice.ru/4-0-5416.htm>

Золотые ворота <http://www.psyoffice.ru/4-0-5332.htm>

Вызов <http://www.psyoffice.ru/4-0-563.htm>

Ловишки с приседанием) <http://www.psyoffice.ru/4-0-5395.htm>

Пятнашки <http://www.psyoffice.ru/4-0-726.htm>

12 палочек <http://www.psyoffice.ru/4-0-3815.htm>

Здравствуй, догони! <http://www.psyoffice.ru/4-0-505.htm>

Солнце <http://www.psyoffice.ru/4-0-491.htm>

Ключи (нар.) <http://www.psyoffice.ru/4-0-5395.htm>

Подборка игр в семейном кругу

Затейник (внимание, фантазия) <http://www.psyoffice.ru/4-0-606.htm>

Почта <http://www.psyoffice.ru/4-0-734.htm>

Джунгли <http://www.psyoffice.ru/4-0-2736.htm>

Маски <http://www.psyoffice.ru/4-0-2736.htm>

Идет, идет к нам Дед Мороз <http://www.psyoffice.ru/4-0-2736.htm>

Ригу-рагу <http://www.psyoffice.ru/4-0-635.htm>

Неподвижная картина <http://www.psyoffice.ru/4-0-4577.htm>

Крокодил <http://www.psyoffice.ru/4-0-1738.htm>

Театр-экспромт <http://www.psyoffice.ru/4-0-2645.htm>

План занятий с применением ДОТ

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Форма обучения	Средства коммуникации (электронная почта, социальные сети, WhatsApp, Zoom, Skype и др.)	Форма контроля
1	Вводное занятие. Техника безопасности. Школа затейников в стране «Нескучалии»	2	Очная, с использованием ДОТ	Конференция в Zoom	Онлайн практикум
2	Будем знакомы (игры на знакомство, организацию и сплочение коллектива)	2	Очная, с использованием ДОТ	Конференция в Zoom	Теоретическое задание
3	Будем знакомы (игры на знакомство, организацию и сплочение коллектива)	2	Очная, с использованием ДОТ	Конференция в Zoom	Теоретическое задание
4	Будем знакомы (игры на знакомство, организацию и сплочение коллектива)	2	Очная, с использованием ДОТ	Электронная почта	Практическое задание
5	Будем знакомы (игры на знакомство, организацию и сплочение коллектива)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
6	Будем знакомы (игры на знакомство, организацию и сплочение коллектива)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)

7	Будем знакомы (игры на знакомство, организацию и сплочение коллектива)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
8	Без старания нет внимания! (игры на развитие внимания)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
9	Без старания нет внимания! (игры на развитие внимания)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
10	Без старания нет внимания! (игры на развитие внимания)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
11	Без старания нет внимания! (игры на развитие внимания)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
12	Без старания нет внимания! (игры на развитие внимания)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
13	Без старания нет внимания! (игры на развитие внимания)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Теоретическое задание (Google или Яндекс форма)
14	Без старания нет внимания! (игры на развитие внимания)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Теоретическое задание
15	«Театральные игры»	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Теоретическое задание

16	«Театральные игры»	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Теоретическое задание
17	«Театральные игры»	22	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание
18	«Театральные игры»	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание
19	«Театральные игры»	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание
20	Подвижные игры	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Теоретическое задание
21	Подвижные игры	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Теоретическое задание
22	Подвижные игры	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Теоретическое задание
23	Подвижные игры	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание
24	Подвижные игры	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание

25	Подвижные игры	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание
26	Подвижные игры	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
27	Подвижные игры	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
28	Забавы, шутки и разные уловки ведущего	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
29	Забавы, шутки и разные уловки ведущего	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Теоретическое задание
30	Забавы, шутки и разные уловки ведущего	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Теоретическое задание
31	В слова и со словами	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Теоретическое задание
32	В слова и со словами	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Теоретическое задание
33	В слова и со словами	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)

34	Игры-соревнования	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
35	Техника безопасности, охрана труда. Игры-соревнования		Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
36	Игры-соревнования	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
37	Ёлка	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
38	Ёлка	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
39	Квест игры	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
40	Русские народные игры	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
41	Русские народные игры	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Теоретическое задание
42	Русские народные игры	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Теоретическое задание

43	Русские народные игры	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
44	Делу время – потехе час! (малые формы фольклора)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Теоретическое задание
45	Делу время – потехе час! (малые формы фольклора)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
46	Делу время – потехе час! (малые формы фольклора)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
47	Делу время – потехе час! (малые формы фольклора)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
48	Делу время – потехе час! (малые формы фольклора)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
49	«В гостях у тетушки Арины»	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Теоретическое задание
50	«В гостях у тетушки Арины»	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
51	«Сударыня-масленица»	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)

52	«Сударыня-масленица»	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
53	Зачёт по играм	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Теоретическое задание
54	Игры на развитие фантазии и воображения (крибле, крабле, бумс!)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
55	Игры на развитие фантазии и воображения (крибле, крабле, бумс!)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
56	Игры на развитие фантазии и воображения (крибле, крабле, бумс!)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Теоретическое задание
57	Игры на развитие фантазии и воображения (крибле, крабле, бумс!)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Теоретическое задание
58	Игры на развитие фантазии и воображения (крибле, крабле, бумс!)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Теоретическое задание
59	Игры на развитие фантазии и воображения (крибле, крабле, бумс!)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
60	Игры на развитие фантазии и воображения (крибле, крабле, бумс!)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)

61	Игры на развитие фантазии и воображения (крибле, крабле, бумс!)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Теоретическое задание
62	Игры на развитие фантазии и воображения (крибле, крабле, бумс!)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
63	Игры на развитие фантазии и воображения (крибле, крабле, бумс!)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
64	Играй со мной, играй, как я! (любимые игры проводим сами)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
65	Играй со мной, играй, как я! (любимые игры проводим сами)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
66	Играй со мной, играй, как я! (любимые игры проводим сами)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
67	Играй со мной, играй, как я! (любимые игры проводим сами)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
68	Играй со мной, играй, как я! (любимые игры проводим сами)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
69	Играй со мной, играй, как я! (любимые игры проводим сами)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)

70	Играй со мной, играй, как я! (любимые игры проводим сами)	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
71	Итоговая игровая программа «Природный калейдоскоп»	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Практическое задание (Google или Яндекс форма)
72	Итоговое занятие.	2	Очная, с использованием ДОТ	Группа WhatsApp	Теоретическое задание
	Итого	144			