

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
СТАВРОПОЛЬСКИЙ ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА

Принята на заседании
научно-методического совета
от «20» апреля 2023 года
Протокол № 3



ЛЕТНЯЯ КРАТКОСРОЧНАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО - ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«Игромастер»

Уровень программы: ознакомительный

Возрастная категория: 7-15 лет

Состав группы: 10 чел

Срок реализации: 1 неделя (8 часов)

ID-номер программы в Навигаторе:

Составители:
Белозерова Светлана Александровна,
Воробьева Виктория Викторовна,
Кашникова Диана Сергеевна,
Кривулина Ольга Петровна,
Никитина Инна Дмитриевна,
Русанова Татьяна Николаевна,
педагоги дополнительного образования

г. Ставрополь
2023 год

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа имеет *социально – гуманитарную направленность*.

Актуальность программы обусловлена тем, что мы живем в мире, который постоянно меняется. Причем, чем дальше, тем быстрее. Информация, которой нужно овладевать, для того чтобы уверенно чувствовать себя и действовать, растет в геометрической прогрессии. Вместе с тем незыблемым остается естественное стремление детей и подростков — общаться со сверстниками.

С психологической точки зрения, реальность и необходимость общения определяется совместной деятельностью людей. Норма общения находится в самой жизнедеятельности. Чтобы жить, люди должны взаимодействовать. Именно через общение и в процессе общения проявляется сущность человека. Общение и совместная деятельность позволяют подростку не только утвердить себя как личность, но и дают возможность постигать социальные нормы, ценности; ориентироваться в ближайшем социальном окружении, воздействовать на него; выполнять различные социальные роли, активно избавляться от инфантильности; формировать социальный опыт.

В содержание программы «Игромастер» была призвана Игра, как инструмент общения подростка с подростком, игра как инструмент для установления гармонии между ребенком и окружающим миром. Игра – явление многогранное, это самостоятельная деятельность способная развить личность, средство формирования и сплочения коллектива и метод организации других видов деятельности и эмоционального состояния и способа общения. Институт игры, занимается моделированием, драматургией игры, практической психологией.

Игра – как явление, как творчество, где неоднозначно переплетаются различные стороны человеческой деятельности, может стать для подростка той средой, которая дает неограниченные возможности в решении важнейших задач.

Именно игра имеет воспитывающий смысл, ибо раскрывает глубинные пласты характера человека, личности.

В атмосфере Сотрудничества, Сотворчества, Сопереживания (что присутствует в игре) ребенок имеет возможность удовлетворить потребности в человеческих связях, в самоутверждении, в системе ориентации, в среде общения. Игра призвана преодолеть внутренние преграды, освободиться от комплексов и почувствовать собственную уникальность, но не исключительность. Игра – инструмент для установления гармонии между ребенком и окружающим миром. Скованному и замкнутому она поможет стать свободным в общении, выскочку научит уважать окружающих, эгоисту докажет ценность других людей. Игра – это, в сущности, социальная практика ребенка, его реальная жизнь. В игре он накапливает нравственный опыт. Игра практически охватывает все стороны личности ребенка.

Актуальность программы и в том, что ее содержание направлено на возможность воздействия, на микросреду личности, на социальную адаптацию подростка, на формирование активной жизненной позиции в процессе коммуникативного общения.

Новизна и своеобразие программы состоит в том, что все теоретические знания, включенные в содержание программы, апробируются в игровой практике. Программа объединяет пространство игры и образования.

Педагогическая целесообразность данной программы в том, что она окажет реальную помощь всем, кто собирается через просвещение и общение развиваться.

Региональный компонент.

Ставропольский край в силу геополитического и географического расположения имеет свои особенности: на его территории проживает более 35 национальностей, сохранивших свои духовные и культурные традиции. Наиболее благоприятные условия для изучения традиций этих национальностей складываются в игре. Национальные игры народов Ставропольского края, внесенные в программу, раскрывают детям в совместной игровой деятельности духовное и культурное наследие народов Ставропольского края их национальный колорит. Так же в содержании программы включены встречи с интересными людьми города и края, экскурсии по культурным и историческим местам города.

Характеристика обучающихся. Программа адресована детям от 7 до 15 лет. Для данного возраста резко возрастает значение коллектива, его общественное мнение, отношения со сверстниками, оценки ими его поступков и действий. Он стремится завоевать в глазах сверстников авторитет, занять достойное место в коллективе. Заметно проявление стремления к самостоятельности и независимости, возникает интерес к собственной личности, формируется самооценка, развиваются абстрактные формы мышления. Часто он не видит прямой связи между привлекательными для него качествами личности и своим повседневным поведением. В этом возрасте дети склонны к творческим играм, где можно проверить волевые качества: выносливость, настойчивость, выдержку. Их тянет к романтике. Педагогу легче воздействовать на младших подростков, если он выступает в роли старшего члена коллектива и, таким образом, может «изнутри» воздействовать на общественное мнение. У этой категории детей складываются собственные моральные установки и требования, которые определяют характер взаимоотношений со старшими и сверстниками. Проявляется способность противостоять влиянию окружающих, отвергать те или иные требования и утверждать то, что они сами считают несомненным и правильным. Они начинают обращать эти требования и к самим себе. Они способны сознательно добиваться поставленной цели, готовы к сложной деятельности, включающей в себя и малоинтересную подготовительную работу, упорно преодолевая препятствия. Чем насыщеннее, энергичнее, напряженнее их жизнь, тем она им более нравится. Они болезненно относятся к расхождениям

между словами и делами взрослого. Они все настойчивее начинают требовать от старшего уважения своих взглядов и мнений и особенно ценят серьезный, искренний тон взаимоотношений. Дисциплина может страдать из-за «группового» авторитета. В этом возрасте обучающиеся склонны к групповому поведению, сопротивляются критике.

Условия набора обучающихся.

Для обучения принимаются все желающие (без предварительной подготовки). Зачисление в группы производится на основании заполнения родителями заявления о зачислении и согласия родителя (законного представителя) несовершеннолетнего учащегося на обработку персональных данных. Количество обучающихся в группе: 10 человек.

Объем и срок реализации программы: Программа «Игромастер» краткосрочная, рассчитана на 8 часов в неделю. Реализуется в летний период.

Формы обучения и режим занятий: режим занятий соответствует СанПин 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Образовательные формы: занятие в игровой форме, соревнования, викторины, ролевая игра и т.д.

Уровень программы – ознакомительный.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.

Цель: показать перспективу развития личности через игру, просвещение и общение.

Обучающие задачи: Обучающийся:

- сформирует определенные умения и навыки игровой деятельности;
- приобретет навык самостоятельной организации и проведения игровых программ;
- расширит кругозор и словарный запас;
- приобретет навыки общения, командной деятельности;
- получит условия для творческой самореализации;
- овладеет навыками рефлексии и обратной связи.

Развивающие задачи: Обучающийся:

- разовьет интеллектуальные, коммуникативные способности;
- разовьет навыки слушания и понимания человека;
- разовьет любознательность, объективность и понимание разнообразия;
- приобретет чувство ответственности за собственные действия;
- разовьет познавательный интерес, наблюдательность, воображение, коммуникативные способности, логическое и ассоциативное мышление, быстроту реакции, памяти.

Воспитательные: Обучающийся:

- осознает важность приобретения навыков культуры общения, общения через взаимодействие в группе и важность знаний о культуре общения человека;
- получит оптимальные условия для развития потенциала, через развитие культуры общения, просвещения человека;
- обогатит свой мир в процессе игры и общения;
- реализует свои потребности в самосовершенствовании и самоутверждении;
- сформирует уважительное отношение к себе и другим людям.
- обретет уверенность в своих силах;

Отличительной особенностью содержания программы является то, что она постоянно соприкасается со сферой становления личности обучающихся (достижение успеха, улучшение взаимоотношений со сверстниками, изживание подростковых комплексов неполноценности, самореализация).

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

Содержание программы основывается на технологии игрового взаимодействия.

Принцип построения программы:

Программа «Игромастер» основывается на принципе постепенности, поэтапности: каждый последующий этап логически вытекает из предыдущего. Благодаря этому, ребенок постепенно углубляется в процесс осознания себя, приоткрывая разные стороны своего "Я", что является основанием для продуктивного общения.

Программа выполняет обучающую, воспитательную, развивающую, эстетическую функции. Изучаются стартовые возможности и динамика развития, обучающихся в образовательном процессе.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

8 часов

№	тема занятия	общее кол-во часов	теория	практика	форма аттестации
1.	Вводное занятие «Я и моя уникальность».	2	1	1	Личный герб
2.	Игра, игротехника, игровая деятельность.	6	2	5	защита и проведение игровой программы
	Итого:	8	2	6	

Содержание программы

Тема 1: Вводное занятие «Я и моя уникальность» (2 ч)

Теория: цели и задачи обучения. Понятие общение и игротехника и их роль.

Практика: упражнение «Если бы я был», «Письма», тренинг «Центр общения»

Знания, умения: иметь представление о понятие игра, общение. Знать правила общения группы. «Я и мое имя», «Почему меня так называли», тест-задание «Я и моя уникальность».

Тема 2: Игра, игротехника, игровая деятельность (6 ч)

Теория: Понятие «игра». Классификация игр:

1. по содержанию, по форме, по времени проведения, по месту проведения, по составу и количеству участников, по степени регулирования, управления, по наличию или отсутствию необходимых для игры атрибутов;
2. собственно детские игры всех видов, игры-празднества, игровые действия, игровые тренинги, упражнения, игровые анкеты-вопросы, тесты, эстрадные игровые импровизации, соревнования, состязания, противоборства, конкурсы, эстафеты, мистификации, розыгрыши, сюрпризы и т.д.
3. направления: физические и психические игры, интеллектуально-творческие, социальные, творческие и т.д.;

Практика: Игровой практикум

Направление: «Я – лидер!» (игры на выявление лидера)

«Деловая игра «Портрет идеального лидера». Тренинги на развитие лидерских качеств «Чемодан лидера». Круглый стол по проблемам лидерства. Деловая игра «Лидер и коллектив», «Я и мы». Ролевая игра «Лидер-оратор». Игры на выявление лидеров: «Счет» «Встань по росту». Тест «Испытайте себя. Кто вы? Капитан? Рулевой? Пассажир?». Закрепление полученных знаний с помощью игровых техник.

Направление: «Лидер и коллектив» (игры на сплочение коллектива)

Упражнение на сплочение коллектива «Вербочный курс».

Тренинги на развитие толерантности «Комплименты», «Тридцать три несчастья», «Ломка стереотипов». Деловая игра «Мы – команда». Деловая игра «Восхождение».

Направление: «Я – организатор»

Упражнения на получения опыта принятия важных для группы людей решений. Игры на взаимодействие. Тренинг «Я – организатор». Практикум организации различных мероприятий. Деловая игра. Проведение деловых игр. Ролевая игра «Я, ты, он, она - актив, а вместе –коллектив». Итоговая диагностика каждого, анализ участия каждого. Рефлексия.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.

К концу обучения по программе

обучающийся знает:

Основные качества лидера;

Основные принципы конструирования игр и игровых программ. Этапы и правила организации игр. Игровые программы, игры; Игровую деятельность.

Основы ораторского искусства.

обучающийся умеет:

Фиксировать внимание.

Корректировать свою деятельность в соответствии с заданиями и замечаниями педагога.

Строить взаимоотношения внутри коллектива.

Согласовывать свои интересы с интересами коллектива.

Подготовить публичное выступление.

обучающийся способен:

уважительно относиться к товарищам, выстраивать дружеские взаимоотношения в коллективе;

участвовать в коллективной деятельности при поддержке педагога;

ориентироваться в мире ценностей;

участвовать в коллективной деятельности;

проявлять творческие способности, воображение, фантазию.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Режим занятий и мероприятий по данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе определяется календарным учебным графиком

Календарный учебный график

№ п/п	Количество занятий в неделю	Продолжительность одного занятия (мин)	Количество часов в неделю	Даты начала и окончания реализации программы
1	4	90 мин (2 ч)	8	1.06 – 31.08

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.

Материально-техническое обеспечение: помещение для индивидуальной работы с обучающимися; для проведения массовых мероприятий требуется актовый зал, канцелярские принадлежности (ватман, бумага, маркеры, клей, мел и др.); компьютер, интернет, множительная техника.

Методическое оснащение: игровые программы, подборки лидерских игр и упражнений, сценарии творческих мероприятий, конкурсов. Газетные и журнальные статьи для обсуждения. Карточки-задания для игр, открытки, аппликации для плакатов, таблички и карточки с казусами, тестовые карточки. Игровой материал (мячи, кегли, скакалки, настольные игры и т.д.).

Методическое обеспечение

Своеобразие программы состоит в том, что все теоретические знания, включенные в содержание программы, апробируются в творческой практике.

Организация процесса образования строится с использованием таких технологий как личностно-ориентированное и развивающее обучение с направленностью на развитие творческих качеств личности, игровая, здоровьесберегающая, индивидуального и дифференцированного обучения.

Сегодня качественно меняется характер взаимодействия педагога и обучающегося, когда целью процесса образования становится не только обучение фактическим знаниям, но и осмысление событий, обретение навыков и применение в жизни того, что накоплено при обучении. Именно поэтому в реализации программы параллельно с обучением идет процесс воспитания. Воспитательная идея направлена на трудолюбие, готовность к осознанному выбору будущей профессии, стремление к профессионализму, конкурентоспособности.

Большую роль в реализации образовательной программы играет применение (кроме пассивных) активных и интерактивных методов обучения, направленных на перестройку и совершенствование учебно-воспитательного процесса. Это создает условия для формирования и закрепления профессиональных знаний, умений и навыков у обучающихся, для развития умений самостоятельно мыслить, ориентироваться в новой ситуации, находить свои подходы к решению проблем, устанавливать контакты с аудиторией, а также для развития творческих способностей, навыков устной речи, умения формулировать и высказывать свою точку зрения, для активизации мышления. Безусловно, это помогает обучающимся лучше понять специфику обучения, оценить свои способности и возможности, правильно определить свое место в жизни.

При реализации образовательной программы стоит выделить **следующие формы активных и интерактивных методов обучения:**

- **тренинги, дискуссии, игры.** Данные виды предполагают свободный обмен мнениями, идеями и взглядами по исследуемому вопросу. Это оживляет учебный процесс, активизирует познавательную деятельность обучающихся. С помощью этих методов обеспечивается достижение следующих дидактических целей: усвоение теоретических знаний, развитие теоретического мышления, формирование познавательного интереса к содержанию образовательной программы.

- **визуализация.** Наглядность не только способствует более успешному восприятию и запоминанию учебного материала, но и позволяет активизировать умственную деятельность, творческие способности. Например, упражнения, посвященные вербальным и невербальным характеристикам имиджа лидера, организатора не обходятся без визуализации: обучающимся предлагается просмотреть отрывки из телепрограмм, и определить успешность имиджа того или иного ведущего.

- **ролевые и деловые игры.** Разыгрывание ролей является достаточно эффективным методом решения организационных, управленческих и других профессиональных задач. Исследователи установили, что при подаче материала в такой форме усваивается около 90 % информации. Активность обучающихся

проявляется ярко, носит продолжительный характер и «заставляет» их быть активными.

Кроме того, использование рассмотренных методов обучения позволяет педагогу создать положительный микроклимат в группе, а значит, и атмосферу свободного общения на занятии. Всё это, безусловно, оказывает влияние на увеличение интереса обучающихся к образовательной программе, является стимулом в освоении нового материала.

Таким образом, при реализации образовательной программы роль педагога заключается в том, чтобы помочь, направить, указать верный путь решения тех или иных профессиональных задач, подвести итог усвоения теоретических знаний и успехов в практической работе учащегося, стимулировать к самореализации.

Сопровождение образовательной программы

Осуществляется психолого-педагогическое сопровождение образовательного процесса. К реализации программы привлечена психологическая служба Дворца, которая проводит наблюдения и отслеживание мотивации обучающихся к обучению путем проведения комплекса *психологических методик*, среди которых анкетирование, тестирование, тренинги. Тренинг способствует формированию и развитию личностных качеств: наблюдательности, внимательности, способности к аналитической деятельности, общительности, ответственности, общей чувствительности к окружающему миру, людям и самому себе, креативности, уверенности в себе, а также лидерских качеств. Изучаются стартовые возможности и динамика развития ребенка в образовательном процессе.

Много внимания уделяется работе над психологическими особенностями: чувством уверенности в себе, умении общаться, слышать других, четко выражать свои мысли, работать в команде.

При ведении образовательного процесса педагогом, выборе форм и методов обучения учитываются возрастные особенности обучающихся.

Реализация игровых приемов и ситуаций происходит на каждом занятии. В систему игр входят обучающие, деловые, познавательные, воспитательные, развивающие, профориентационные, психологические, национальные игры.

Каждое занятие кроме первого, начинается с рефлексии, во время которого педагог узнаёт у участников их состояние, желание продолжить работу. Затем педагог объявляет тему и цели занятия и переходит к основным задачам. После каждого задания происходит рефлексия. Кроме основных заданий, в описании занятия присутствует разминка, игры, которые могут проводиться в начале, середине или конце встречи.

В конце каждого занятия организуется рефлексия процесса работы (отношение к происходящему, собственный вклад в него и т.п.), а также диагностика (состояния участников, понимания ими тренинговой ситуации). Очень важно привлечь внимание подростков к тем результатам, которые были получены в ходе встречи, сделать акцент на осознании того, что подросток

увидел в себе или других, что почувствовал, выполняя то или иное упражнение, что произвело на него большое впечатление и т.д.

Основные средства реализации программы:

- основной вид деятельности участников объединения – игра.
- игровые тренинги и упражнения;
- беседы, диспуты, дискуссии;
- просмотр кинофильмов и их обсуждение;
- для организации рефлексивной деятельности и отслеживания процессов тренинга в конце занятия проводятся анкеты "Откровенно говоря ...", цветопись как форма самодиагностики участниками эмоционального состояния во время работы, оценка по 10-бальной шкале некоторых параметров тренинговых занятий, а также самоотчёты участников как метод изучения полученных результатов.

Стратегическую линию программы можно изобразить таким образом:

диагностический этап - получение новой информации о себе и осмысление представлений о своём образе "Я".

формирующий этап - выстраивание нового типа отношений с самим собою и окружающими; закрепление нового позитивного опыта общения и избавление от неконструктивных способов реагирования.

Реализация программы обеспечивает следующий воспитательный эффект:

- способность взаимодействовать с окружением в соответствии с принятыми нормами и способность понимать чувства и потребности других людей;
- положительные изменения в личностном плане (ответственность, культура речи, повышение уровня самооценки, коммуникативность, толерантность, дисциплинированность)

Педагогические проблемы, стоящие перед педагогом.

- Как сохранить в ребенке то, что мы называем состоянием творчества – т.е. любопытство к новому, игра в новое, создание нового.
- Как сохранить в ребенке его индивидуальную природу, свободу самовыражения при том, что в жизни его подстерегают правила и ограничения, стереотипы.
- Как пространство нашего объединения актуализировать, то есть сделать интересным для ребят, как привлечь и увлечь. Как сохранить парадоксы игры, которые Л.С. Выготский определил так: «ребенок действует по линии наименьшего сопротивления (получает удовольствие), но научается действовать по линии наибольшего сопротивления: подчинение правилу и отказ от действия по непосредственному импульсу – это есть путь к максимальному удовольствию». Проблемное поле сформулировано: нахождение баланса между свободой и правилом.

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ

Аттестация обучающихся проводится три раза в год в виде аттестации (начальная, промежуточная, итоговая).

Форму аттестации выбирает педагог.

Аттестация содержит перечень заданий, направленных на выявление таких качеств как:

- самостоятельность;
- инициативность и творчество;
- осознание значимой деятельности;
- соблюдение культуры поведения;
- самооценка;
- стремление к совершенствованию.

Формы контроля: тестирование, анкетирование, конкурсы, открытые мероприятия, мастер – классы и конкурсы, индивидуальные проекты.

Результатом работы по программе «Игромастер» является участие обучающихся в мероприятиях, обучающих играх, конкурсах разных уровней, интерактивах, флешмобах.

Возможности детей и уровень их подготовленности различен, поэтому наиболее продуктивным является дифференцированный подход, позволяющий каждому ребенку добиться положительного результата.

Результат контроля позволяет определить эффективность проводимых занятий, обсудить вместе с обучающимися результаты совместной деятельности, внести коррективы в учебно-практическую деятельность.

Занятия проводятся в форме бесед, ролевых и деловых игр, тренингов, создания социальных проектов.

По каждому разделу предусмотрены следующие формы подведения итогов: проведение опросов, текстовые работы, тесты, защита проектов.

Планируемые результаты:

- выявление индивидуальных особенностей обучающихся;
- развитие творческих способностей;
- обучение навыкам самостоятельной работы;
- развитие инициативы;

Метапредметные результаты:

По итогам освоения программы, обучающиеся должны знать:

- основы конструктивного общения
- представление об Игре и ее «магии»
- понятие игра, виды, классификацию игр
- развитие игрового сюжета
- психологию лидерства
- особенности проводимых игр
- правила игр
- возможные источники необходимой информации
- правила поведения при проведении игр
- правила проведения игровых программ
- основы организации проектной деятельности
- проводить игры и решать сопряженные с ведением задачи

Предметные результаты:

Обучающийся должен уметь:

- работать единым коллективом
- анализировать ситуацию
- мыслить нестандартно
- использовать свой творческий потенциал
- бороться с волнением
- провести игру, тренинг, мероприятие
- ориентироваться, выделять социально важную, актуальную информацию
- сравнивать, анализировать, обобщать факты действительности
- грамотно вести диалоги, аргументировано спорить, задавать вопросы и фиксировать ответы
- четко определять цель и добиваться результата
- правильно выбирать игры для аудитории
- взаимодействовать с коллективом
- приспосабливаться к ситуации
- определять, к какой группе относится та или иная игра
- объяснять и проводить новую игру
- принимать оперативные решения.
- иметь собственный “банк” игр

Личностные результаты:

Обучающийся должен иметь навыки:

- поиска, сбора и обработки информации;
- работы со специализированным программным обеспечением;
- выбора необходимого источника информации;
- сотрудничества и достижения коллективной цели при работе в творческой группе.

Общие критерии оценивания результатов:

1. Владение знаниями по программе.
2. Активность. Участие в тренингах, конкурсах, концертах, играх, упражнениях.
3. Умение работать как самостоятельно, так и в коллективе.
4. Уровень воспитанности и культуры.
5. Творческий рост и личные достижения

Механизм оценивания результатов:

1. Наблюдения с фиксацией результатов.
2. Анализ, обобщение и обсуждение результатов через:
 - тестирование; анкетирование;
 - опрос, тренинг;
 - открытые занятия с последующим обсуждением;
 - конкурсы, защита и проведение игровых программ, проектов, акций;
 - творческие показы, практикумы, практические задания.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Диагностика результативности сформированных компетенций, обучающихся по дополнительной общеобразовательной программе «Игромастер» осуществляется при помощи следующих методов диагностики и контроля:

- анкетирование,
- опрос,
- тестирование.

Диагностические процедуры проводятся с использованием известных и распространенных методик (Приложение 2).

В начале обучения проводится начальный срез в виде Теста для определения уровня развития лидерских способностей у обучающихся по методике **Е. Жарикова и Е. Крушельницкого**.

Промежуточная аттестация проходит в виде изучения уровня развития детского коллектива по Методике **«Какой у нас коллектив» А.Н. Лутошкина**.

Развитый детский коллектив представляет собой необходимое условие самоутверждения личности. Ему присущи общность целей и адекватность мотивов предметно-практической совместной деятельности, направленной на пользу общества, забота об общем результате, определенные организация и характер общения, широкая система коллективных связей. Наиболее развитые формы взаимоотношений детей создаются в процессе целенаправленной организации их социально-одобряемой деятельности: учебной, организационно-общественной, трудовой, художественной, спортивной и др. При этом придание основным типам деятельности детей определенной целевой направленности, социальной значимости позволяет не только формировать отношения детей внутри возрастных групп, но и строить их на единой основе.

Аттестация по итогам освоения программы и проводится в виде самостоятельно проведенной игровой программы.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагогов:

1. Аникеева Н. П. Психологический климат в коллективе. - М., 2009.
2. Асмолов А. Г. Личность как предмет психологического исследования. - М.: МГУ, 2012.
3. Байбородова Л. В., Паладьев С. Л., Степанов Е. Н. Изучение эффективности воспитательной системы школы. - Псков, 2004.
4. Бердяев Н.А. Самопознание. - Л., 2013.
5. Вульф Б. З. Делать маленькое дело с большой любовью. Социальная работа. - 2002. - № 1.
6. Вульф Б. З., Иванов В. Д. Основы педагогики в лекциях, ситуациях, первоисточниках: Учеб. пособие. - М., 2007.
7. Выготский Л. С. Вопросы психологии детской игры. Вопросы психологии. - 2006. — № 6.
8. Гребенюк О. С. Педагогика индивидуальности. - Калининград, 1995.

9. Зеньковский В. В. Психология детства. - М., 2006.
10. Иванов И.П. Методика коммунарского воспитания. - М., 2000.
11. Ильина Т. В. Педагогическое планирование в образовательных учреждениях. - Ярославль, 2015.
12. Караковский В. А., Новикова Л. И., Селиванова Н.Л. Воспитание. Воспитание... Воспитание. - М.: Новая школа, 2016.
13. Кирпичник А. Г., Ижицкий В. П. Летние объединения старшеклассников. - М.: Знание, 2004.
14. Теоретические основы педагогического целеполагания в системе образования: Автореф. дис. докт. пед. наук. - СПб., 2012.
15. Левин К. Топология и теория поля. История психологии (10-е — 30-е гг. Период открытого кризиса): Тексты / Под ред. П. Я. Гальперина, А. Н. Ждан.
16. Лутошкин А.Н. Как вести за собой. - М., 2006.
17. Маслоу А. Самоактуализация. Психология личности: Тексты. - М., 2012.
18. Программа воспитательной работы. - Нижний Новгород, 2009 г.
19. Психология: Словарь/ Под общей редакцией А. В. Петровского, М.Г. Ярошевского. - М., 1990.
20. Рожков М. И. Развитие самоуправления в ученических коллективах. - Казань, 2017.
21. Рожков М. И. Социальные пробы как фактор социализации учащихся
22. Социальная адаптация учащихся. - Ярославль, 2006.
23. Таланчук Н.М. Системно-социальная концепция школьного воспитания. - Казань, 2011.
24. Титова Е. В. Если знать, как действовать. - М., 2013.
25. Уманский Л. И. Психология организаторской деятельности школьников. - М., 2000.
26. Фридман Л.М., Пушкина Т.А., Каплунович И.Я. Изучение личности учащегося в ученических коллективах. - М., 2008.
27. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. - М., 1994.
28. Лидер Дона. - Ростов-на-Дону, 2005 г.
- 29.«Вестник» Практическое руководство для придумывающих каникулы. М., 2009 г.
30. Соловейчик С.Л. Педагогика для всех. - М., 2000.
31. Что делать с детьми в загородном пионерском лагере. - Кострома, 2013.
32. Шмаков С.А. Уроки детского досуга. - М.: Новая школа, 1993.

Для детей:

33. Возможности проявления самостоятельности подростка в условиях детского лагеря. - ВДЦ «Орленок», 2016 г.
34. Иванов И.П. Энциклопедия коллективных творческих дел. - М., 2000.
35. Орленок зовет к сотрудничеству. - М., 2000 г.
36. Самодеятельность, самостоятельность, самоуправление - М., 2001 г.
37. Сделай правильный выбор. - Нижний Новгород, 2002 г.

- 38. Страна чудес – Лето. М., 2016 г.
- 39. Хочу быть лидером. - Нижний Новгород, 2000 г.
- 40. Шмаков С.А. Её величество игра. - М.: Магистр, 1992.
- 41. Шмаков С.А. Лето. - М.: Новая школа, 1994.