

Департамент образования мэрии города Новосибирска
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
города Новосибирска
«Дворец творчества детей и учащейся молодежи «Юниор»

Рассмотрена на заседании
педагогического совета
МАУ ДО ДТД УМ «Юниор»
от «16» сентября 2026 г.
Протокол № 3



УТВЕРЖДАЮ:

Директор МАУ ДТД УМ «Юниор»

/Вострокнутов А.В.

Приказ № 70

от «17» сентября 2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
социально-гуманитарной направленности

«Литературно-игровой клуб»
стартового уровня

Возраст обучающихся: *6-12 лет*

Срок реализации: *1 год*

Автор-составитель программы:

Любецкий Денис Сергеевич

педагог дополнительного образования

Новосибирск, 2026

Внутренняя экспертиза проведена. Программа рекомендована к рассмотрению на педагогическом совете учреждения.

Заместитель директора ОУВР

Подпись

ФИО

«16» сентября 2026 г.

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	4
1.1. Пояснительная записка.....	4
1.1.1 Направленность программы.....	4
1.1.2 Актуальность программы.....	4
1.1.3 Отличительные особенности программы, новизна.....	4
1.1.4 Целевая аудитория (адресат программы).....	5
1.1.5 Объем программы	6
1.1.6 Срок освоения, срок обучения.....	6
1.1.7 Формы обучения.....	6
1.1.8 Язык обучения	6
1.1.9 Уровень программы	6
1.1.10 Особенности организации образовательного процесса.....	7
1.1.11 Режим занятий	7
1.2. Цель и задачи программы.....	7
1.3. Содержание программы.....	8
1.3.1 Учебный план.....	8
1.3.2 Содержание учебного плана.....	8
1.4. Планируемые результаты.....	10
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	11
2.1. Календарный учебный график	11
2.2. Условия реализации программы.....	11
2.2.1 Материально-техническое обеспечение.....	11
2.2.2 Информационное обеспечение.....	11
2.2.3 Кадровое обеспечение.....	11
2.3. Формы аттестации.....	12
2.4. Оценочные материалы.....	12
2.5. Методические материалы.....	14
2.6. Рабочая программа воспитания.....	16
2.7. Календарный план воспитательной работы.....	25
3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	28
4. ПРИЛОЖЕНИЯ.....	31

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Литературно-игровой клуб» (далее по тексту: «программа «Литературно-игровой клуб», либо «программа») реализуется на базе МАУ ДО ДТД УМ «Юниор», МБОУ СОШ № 202, МАОУ Лицей 200, МАОУ СОШ №215, МБОУ СОШ №175 г. Новосибирск.

1.1.1 Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Литературно-игровой клуб» имеет социально-гуманитарную направленность. Призвана пробудить и поддержать интерес к чтению и литературному творчеству через игровые и интерактивные формы работы. Сочетание литературы и игры позволяет сделать процесс познания увлекательным, развить воображение, коммуникативные навыки и читательскую грамотность.

1.1.2 Актуальность программы

Игра – это естественный язык бытия ребенка, язык его диалога с миром. Возможность детям играть по мотивам прочитанного произведения приводит к положительному результату: смыслы, «зашифрованные» в книге присваиваются ребенком, а сама книга становится важной частью жизни. Ведущий программы работает с текстом книги через игру, чтобы обучающиеся смогли разобраться с основными понятиями и культурными кодами произведения.

К сожалению, современные дети мало читают художественную литературу. В контенте ребенка преобладает медиа-продукция: мультфильмы и игры в гаджетах. Книга и в частности, сказка – народная или авторская как источник знаний о добре и зле, как концентрация опыта поколений решения бытовых и нравственных коллизий - вытесняется. Программа «Литературно-игрового клуба» призвана решать задачу повышения интереса к чтению.

1.1.3 Отличительные особенности программы, новизна

Разработчиком были изучены дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы социально-гуманитарной направленности: Программа «Обучение грамоте» (Дом детского творчества «Центральный»

г.Новосибирск), Программа литературной студии «Диалоги» (Новосибирск, Ул. Красный проспект,67А).

Отличительными особенностями дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программы «Литературно-игровой клуб» от вышеперечисленных являются:

– Во время реализации программы обучающиеся, используя различные интерактивные приёмы, придумывают персонажей (игры и игрушки) для того, чтобы в дальнейшем их идеи могли быть реализованы в внутреннем проекте «Детская фабрика игрушек». Таким образом, обучающиеся литературно-игрового клуба становятся творцами «технического задания» на производство игр и игрушек и вступают в часть одного большого процесса – создания уникального игрового продукта.

–Методика работы с детьми разработана при участии детских психологов, литературоведов, поэтов, игропрактиков.

–Привлечение в качестве экспертов филологов и писателей.

Новизна

Игры для программы специально изготовлены по мотивам традиционных и авторских сказок детьми 14-17 лет, поэтому они «говорят» с обучающимися максимально близким и понятным языком.

1.1.4 Целевая аудитория (адресат программы)

Программа рассчитана на детей от 6 до 12 лет.

Период с 6 до 12 лет считается «детством». Это возраст, когда дети начинают смещать фокус от взаимоотношений с родителями к сверстникам, развивают социальные связи, приучаются к правилам группы, законам и нормам.

В данном возрасте психические функции развиты в достаточной степени, чтобы ребенок мог концентрировать свое внимание на одной задаче. Способность ребенка к хранению и извлечению информации растет, появляется системность мышления. Систематизация предметов (сериация) происходит интуитивно.

На этой стадии многие действия уже перешли в разряд автоматических, необходимых для освоения практического навыка. Время, пространство, календарные даты становятся более понятны. В этом возрасте проявляется самообладание и способность отсрочить удовольствие или удовлетворение потребности, которые необходимо было развивать на более ранних стадиях.

Меняется мышление, ребенок уже может осмысливать ситуацию более творчески, гибко. Мышление становится более абстрактным, дети начинают понимать метафоры и двойное значение слов.

На этой стадии активно формируется самооценка, регулирование эмоций и планирование. Дети сравнивают себя со сверстниками, как бы взвешивая «я нормальный?». Часто подражают людям, которых считают авторитетными. Педагогам и родителям необходимо быть чуткими и не

нарушить и так шаткое представление ребенка о себе (самооценку), убеждение о собственной ценности у него и так сейчас падает. Необходимо поддерживать и подчеркивать сильные стороны ребенка, не критикуя слабые, а по возможности развивать их, повышая компетентность в той или иной деятельности. Этот этап характеризуется тем, что дети начинают объединяться в социальные группы сверстников, где обретают определенный статус и важно, чтобы ребенок чувствовал себя принятым.

Учебная деятельность – ведущая деятельность для детей младшего школьного возраста, проявляющаяся в целенаправленном усвоении ими общественного опыта, и формировании социальной компетентности.

Ведущая роль учебной деятельности выражается в том, что она опосредует всю систему отношений ребенка с обществом, в ней формируются не только отдельные психические качества, но и личность младшего школьника.

Программа учитывает все вышеперечисленные особенности психологии возраста, педагог ориентируется в процессе ведения занятий на ситуацию, эмоциональное состояние детей и при необходимости меняет темп занятий и интенсивность работы с содержанием.

1.1.5 Объем программы

Общий объем программы: 108 учебных часа.

1.1.6 Срок освоения, срок обучения

Программа рассчитана на 1 год обучения. Срок обучения по программе с 1 сентября по 31 мая.

Срок освоения программы – 36 недель.

1.1.7 Форма обучения

Форма обучения очная. В случае необходимости возможны занятия в очно-заочной форме.

1.1.8 Язык обучения

Занятия ведутся на русском языке.

1.1.9 Уровень программы

Программа реализуется на стартовом уровне.

1.1.10 Особенности организации образовательного процесса

На обучение принимаются все желающие в возрасте с 6-10 лет, без предварительного отбора и подготовки. Группы формируются с учетом возраста детей. Количество детей в группе от 10 до 15 человек. Специальные навыки не требуются.

Состав учебной группы – постоянный.

Группы формируются в зависимости от возраста. Допускается разновозрастный состав групп. Учитывая то, что темп восприятия учебного материала, динамика и качество выполнения заданий сугубо индивидуальна, зависит от возрастных и психофизических особенностей каждого ребенка, в методическом арсенале педагога имеются различные формы работы с детьми. Педагог вправе сам подбирать упражнения, задания и сложность уровня подачи материала в зависимости от особенностей группы.

1.1.11 Режим занятий

Количество детей в группе 10-15 человек. Специальные навыки не требуются.

Занятия проходят два раза в неделю по 1,5 часа с перерывом и досуговой деятельностью на 15 минут. Перерыв через каждые 45 минут.

1.2. Цели и задачи программы

Цель: способствовать формированию у обучающихся навыков активного чтения за счет использования интерактивных форм работы – настольных дидактических игр на основе народных и авторских сказок и литературных экспериментов.

В связи с этим необходимо решить следующие **задачи:**

Предметные:

- ознакомить с приемами работы с культурными кодами средствами интерактивных форм работы;
- сформировать навыки различения художественных жанров, структуры художественного произведения;
- развить способность к экспликации художественного впечатления посредством рисунка, игры - театрализации;
- сформировать навыки сюжетосложения.

Метапредметные:

- развить креативность на материале новых идей игр и игрушек;
- расширить знание о разнообразных игровых формах.

Личностные:

- расширить культурную идентичность на материале культурнозначимых литературных произведений;
- развить мотивацию к чтению.

1.3. Содержание программы

1.3.1 Учебный план

№	Наименование раздела	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводно-диагностический	1,5	4,5	6	Педагогическое наблюдение Входное анкетирование
2	Основы игровых систем	4,5	21	25,5	Педагогическое наблюдение
3	Коммуникативные и подвижные игры	1,5	4,5	6	Беседа
4	Работа с жанром загадки	1,5	6	7,5	Педагогическое наблюдение
5	Продолжение освоения игровых систем и работа с былинами	3	7,5	10,5	Беседа
6	Работа с классикой и зарубежными сказками	4,5	48	52,5	Педагогическое наблюдение
	ИТОГО	15	93	108	

1.3.2 Содержание учебного плана

Раздел 1. Вводно-диагностический

Теория: знакомство с целями и задачами клуба, правилами работы в группе.

Практика: анкетирование читательских предпочтений; устные рассказы «Моя любимая книга»; тренировка произношения готовых скороговорок; групповое создание собственных скороговорок на заданные звуки.

Раздел 2. Освоение игровых систем

Теория: рассказывается о видах игр и игрушек, особенностях игры, вспоминаются с обучающими сказки, по мотивам которых были сделаны

игры на «Детской фабрике игрушек», обсуждается какие именно сюжетные линии или смыслы сказки были использованы в той или иной игре. Рассказываются правила игр.

Практика: игровой процесс. Освоение и анализ оригинальной игры, предоставленной Детской фабрикой игрушек.

Раздел 3. Коммуникативные и подвижные игры

Теория: правила коммуникативных игр: типы вопросов (открытые, закрытые), этика дискуссии, активное слушание;

Практика: разработка и тестирование подвижной игры «Полёт лягушки» в мини-группах

Раздел 4. Работа с жанром загадки

Теория: понятие загадки, виды загадок (о животных, предметах, явлениях); метафора как основа загадки, структура загадки: образ, признаки, рифма.

Практика: анализ классических загадок, выделение метафор, определение темы и образа; тренировочные и финальные раунды игры «Веер» на литературные ассоциации.

Раздел 5. Продолжение освоения игровых систем и работа с былинами.

Теория: правила подвижных игр, развитие ловкости и реакции, роль ведущего; особенности жанра былины: гипербола, постоянные эпитеты, героический пафос;

Практика: пробная игра «Лиса и куры», распределение ролей, анализ тактики; игры «Горелки», «Ручеёк», обсуждение командных стратегий; анализ выбранной былины, выделение художественных средств, сравнение героев.

Раздел 6. Работа с классикой и зарубежными сказками.

Теория: принципы перевода текста выбранного произведения в иллюстрации и другие виды графических решений. Рассматриваются и комментируются существующие в культуре произведения на основе выбранного текста в первую очередь иллюстрации, что позволяет в наглядной форме показать обучающимся способы анализа текста с переводом его составляющих в модельную форму.

Практика: обучающиеся осваивают выбранный текст путем его прочтения, а затем осуществляют работу по его переводу в визуальную форму, например: иллюстрация, обложка книги, комикс, коллаж.

После того, как перевод осуществлен, следует обязательный разбор получившегося визуального образа.

Раздел 3. Придумывание игр и игрушек по мотивам прочтённых произведений

Теория: обучающиеся вспоминают (делятся друг с другом) своими любимыми играми (настольными, подвижными, разговорными, играми с предметом и т.д.). Педагог помогает составить пул различных игр, что

позволяет расширить «рамку» для дальнейшей практической работы. Следующим тактом вспоминается произведение (сказка), которое было изучено ранее, в форме блиц-опроса восстанавливается сюжет и самые интересные, запоминающиеся моменты. Например: как звали главных героев, что оказалось неожиданным, как поступил тот или иной герой и почему, а какого цвета был цветок и.д.

Практика: придумывание игр и игрушек осуществляется в два этапа: 1 этап – дети придумывают возможную игру, в которую им бы хотелось поиграть в контексте выбранного произведения. 2 этап - дети продумывают устройство игры или игрушку и составляют «техническое задание» по изготовлению. «Техническое задание» может включать в себя – эскиз, перечисление желаемых материалов, текстовое описание, изображение отдельных элементов, цветовое решение, размер деталей игры или игрушки.

Раздел 4. Игровой сторителлинг (сочинение авторских сказок). Создание коллективной книги историй

Теория: Принципы организации художественного текста, особенности устройства рассказываемой «истории». Жанровые различия.

Практика: сочинение (написание) истории в виде фабулы на основе стартового материала. Пример – обучающимся даётся картина значимая с точки зрения культуры, не известная им, подобранная в соответствии с возрастным цензом. Дети пробуют проанализировать содержание картины и на основании проведенного анализа сконструировать фабулу возможной истории.

1.4. Планируемые результаты

В процессе освоения программы «Литературно-игровой клуб» обучающиеся достигнут следующих результатов:

Предметные:

- обучающиеся ознакомлены с приемами работы с культурными кодами средствами интерактивных форм работы;
- у обучающихся сформированы навыки различения художественных жанров, структуры художественного произведения;
- у обучающихся развита способность к экспликации художественного впечатления посредством рисунка, игры- театрализации;
- у обучающихся сформированы навыки сюжетосложения.

Метапредметные:

- у обучающихся развита креативность на материале новых идей игр и игрушек;
- у обучающихся расширено знание о разнообразных игровых формах.

Личностные:

- у обучающихся расширена культурная идентичность на материале культурно-значимых литературных произведений;
- у обучающихся развита мотивацию к чтению.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество во учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	сентябрь	май	36	72	108	1,5 часа два раза в неделю

2.2. Условия реализации программы

2.2.1 Материально-техническое обеспечение

1. Учебный класс;
2. Стулья по количеству обучающихся;
3. Столы по количеству обучающихся;
4. Маркерная доска;
5. Шкаф для хранения.
6. Наборы игр Детской фабрики игрушек
7. Маркеры, карандаши, фломастеры, ватманы, клей, цветная бумага

2.2.2 Информационное обеспечение

Учебные пособия:

- специальная литература;
- видеоматериалы (видеозаписи занятий, мероприятий);
- источники - социальные сети Интернета: поисковая система Яндекс, Ютуб, литературные викторины для маленьких читателей [http\\suhin/narod/ru.litprik/htm](http://suhin/narod/ru.litprik/htm);; сайт издательства «Просвещение» <https://prosv.ru/> ;
- электронные средства образовательного назначения (слайдовые презентации).

2.2.3 Кадровое обеспечение

Реализацию программы осуществляет педагог дополнительного образования. Уровень образования: высшее экономическое; профессиональная переподготовка: АНО ДПО «Сибирский институт

практической психологии, педагогики и социальной работы», присвоена квалификация: педагог дополнительного образования (520 часов).

2.3. Формы аттестации

Во время проведения занятий предусмотрены различные **методы диагностики**: педагогическое наблюдение, беседа, анкетирование, тест проба работа с материалом

1. Входная диагностика, которое позволяет определить степень увлеченности детьми внеклассным чтением на момент начала программы.
Приложение №2

2. Текущий контроль

Проводится в процессе практических занятий, оценивается:

- динамика работы обучающихся;
- промежуточный прогресс участников;
- качество командного взаимодействия;
- качество проектной деятельности обучающихся внутри малых рабочих групп.

Тест проба (практическое задание по эскизированию идеи игрушки), которое позволяет оценить скорость обучаемости и освоение материала.

3. Промежуточная аттестация

Итоговое анкетирование позволяет определить динамику развития интереса к чтению различной литературы на момент окончания программы.
Приложение №4

2.4. Оценочные материалы

Результаты обучения по программе «Литературно игровой клуб» представляют собой систему диагностики развития способностей и личностных качеств учащихся.

Они отслеживаются по результатам:

- предметных достижений;
- метапредметных достижений;
- личностных достижений.

С целью отслеживания результативности освоения дополнительной общеразвивающей образовательной программы разработаны следующие **критерии и способы диагностики**:

Показатели результативности программы диагностируются следующим образом:

Планируемый результат	Критерии	Показатели	Методы диагностики
Предметные результаты			
Обучающиеся ознакомлены с приемами работы с культурными кодами средствами интерактивных форм работы	Умеют выделять культурные коды (заложенные смыслы в сказке) отдельных произведений	В разговоре с интересом обсуждают скрытый смысл отдельных произведений	Наблюдение за групповой работой Беседа
У обучающихся сформированы навыки различения художественных жанров, структуры художественного произведения.	Обучающиеся способны различить произведения разных жанров и выделить их в структуру	Обучающиеся обсуждают особенности разных жанров и имеют собственные жанровые предпочтения	Педагогическое наблюдение
У обучающихся развита способность к экспликации художественного впечатления посредством рисунка, игры-театрализации.	Обучающиеся способны конструировать собственный рисунок игру или театральную постановку	Обучающиеся способны к передачи материала между художественными жанрами. Например, способны игру перевести в спектакль или наоборот	Педагогическое наблюдение Тест проба работа с материалом
Сформированы навыки сюжетосложения	Умеет выстроить собственный сюжет	Рассказывает истории собственнo сочинения	Педагогическое наблюдение Тест проба работа с материалом
Метапредметные результаты			

У обучающихся развита креативность на материале новых идей игр и игрушек	Обучающиеся способны конструировать новые игры или игрушки	Игры или игрушки предлагаемые обучающимися имеют принципиальные различия с уже существующими	Наблюдение за групповой работой Тест проба работа с материалом
У обучающихся расширено знание о разнообразных игровых формах	Способны различать между собой типы игр и элементы их устройства	С интересом осваивают новые типы игр	Педагогическое наблюдение
Личностные результаты			
У обучающихся расширена культурная идентичность на материале культурно-значимых литературных произведений.	Обучающиеся способны получать удовольствие от разных классических произведений	Обучающиеся рассказывают (делятся друг с другом) любимыми эпизодами из художественных произведений	Педагогическое наблюдение Беседа
У обучающихся развита мотивацию к чтению	Много и с интересом читают	Предлагают свои варианты сказок для следующих занятий.	Педагогическое наблюдение Анкетирование

2.5. Методические материалы

Методы обучения

Словесные – устное изложение, беседа, рассказ.

Наглядные – работа с иллюстрациями, показ готовых изделий, игр и игрушек

Практические – самостоятельная разработка новых игровых форм (с помощью эскизов).

Форма организации учебного занятия

1. Чтение литературных произведений.
2. Беседа.
3. Проектная работа.

Алгоритм игрового занятия:

1. демонстрация выбранной игровой формы обучающимся;
2. объяснение правил;
3. игровая проба;
4. основное время игры (формат свободной игры);
5. обсуждение игры и её художественного контекста.

Алгоритм занятия по игровому сторителлингу:

1. анализ стартового материала;
2. индивидуальное выстраивание фабулы;
3. презентация фабулы другим участникам;
4. общее обсуждение получившихся результатов;
5. оформление лучших историй в коллективную книгу историй.

Форма проведения учебных занятий:

Групповая форма обучения – основная форма проведения занятий. Коллективная деятельность помогает сделать процесс обучения и воспитания более результативным, успешным.

Индивидуальная форма обучения предусматривает работу с обучающимися, успешно осваивающими программу. Педагог организует углубленное изучение тем занятий или индивидуальные задания

Педагогические технологии

Групповые технологии – такая форма предусматривает деление обучаемых на несколько групп, где дети получают специальные упражнения, для решения учебных задач. Действия выполняются под строгим контролем педагога.

Игровые технологии. Игра – это вид деятельности в ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Технология проектного обучения – один из способов организации эффективного образовательного процесса, основанного на личностной ориентации и направленного на формирование у учащихся таких качеств как самостоятельность, инициативность и способности к творчеству.

Здоровьесберегающие технологии – это система мер, включающая взаимосвязь и взаимодействие всех факторов образовательной среды, направленных на сохранение здоровья ребенка на всех этапах его обучения и развития.

2.6. Рабочая программа воспитания

Организация процесса реализации программы воспитания обучающихся в рамках обеспечения дисциплин гуманитарной направленности. Работа ведется на материале русских народных сказок и сказок русских писателей. На данном материале обучающиеся учатся раскодировать смыслы сказок, искать креативные решения для идей игр и игрушек, которые могли бы передавать пройденный материал.

Прежде чем приступить к разработке идеи игрушки или игровых атрибутов обучающиеся проводят анализ сказки, «раскодируют» смыслы, «защитые» в действиях персонажей, характерах, нравственных коллизиях, которые проживает персонаж. Это повод не только на чувственном уровне воспринимать базовый конфликт сил добра и зла, но и осмыслить их на когнитивном уровне. Кроме того, перед обучающимся стоит задача придумать игрушку и создать эскиз так, чтобы его могли понять другие (эскиз передаётся в дальнейшую разработку на «Детскую фабрику игрушек») В условиях культурной эклектики, доминирования медиа-контента, в котором превалируют, концепции, порой чуждые российской идентичности крайне важным является «инвентаризация» культурных ориентиров, характерных для российской культуры и создание условий для соотнесения с ними через акт собственного преобразования художественного материала каждым, кто проходит обучение. Освоение культуры – процесс нелинейный, а в некоторых аспектах и вовсе неподконтрольный самому человеку. Процесс обучения позволяет запустить личностную рефлексия, умение качественно распознавать и оценивать культурные особенности, что крайне важно ребенку, стоящему на пути формирования системы жизненных ценностей, культурных ценностей, становления личности в целом. Таким образом, организация процесса освоения материала программы «Литературно-игровой клуб» включает в себя процесс «раскодирования» культурных кодов, которые свойственны для русской, российской культуры, процесс перевода смыслов сказки в игровой материал, процесс оформления собственной, субъектной позиции при защите своих эскизов, процесс содержательной коммуникации при групповой работе, так как зачастую одну игру создают в группе.

Следовательно, педагог дополнительного образования, обеспечивающий образовательный процесс освоения программы «Литературно-игровой клуб» как человек, обладающий большим количеством знаний, умений и практических навыков должен хорошо быть сориентирован в культурологической тематике, иметь представления о механизмах «интериоризации» и «экстериоризации» культурных норм – базовых инструментальных понятиях, разработанных в рамках отечественной психологии и культурно-исторической концепции Л.С. Выготского.

Программа «Литературно-игровой клуб» реализует гуманитарное направление в «Отделе проектного творчества ДТД УМ «Юниор». Эта программа увязана внутренней логикой с программой «Основы промышленного дизайна», программой «Развитие креативности». Так, обучающиеся «Литературно-игрового клуба» придумывают персонажей по мотивам прочитанного литературного произведения, рисуют эскизы, а обучающиеся в программе «Развитие креативности» разрабатывают игровую механику, создают макет будущей игры и передают техническое задание обучающимся по программе «Основы промышленного дизайна» для создания прототипа с помощью ЧПУ оборудования. Таким образом, формируется преемственность визуального, эстетического, смыслового, функционального наполнения игры или игрушки от младшего ребенка - к старшему – и возвращается к младшему, как реально созданная игра или игрушка, наполняя образовательную среду игровыми компонентами - дидактическими и настольными играми по мотивам изучаемых литературных произведений. Таким образом, созданы все условия для развития личности, социализации, формирования «культурной идентичности», конфликтная компетентность, основы для культурного диалога, чувство патриотизма ребенка.

Контингент обучающихся – дети в возрасте 6 – 10 лет.

Цель рабочей программы воспитания: способствовать успешной социализации детей в условиях культурной эклектичности, глобального геокультурного конфликта.

Задачи рабочей программы воспитания:

- формировать навыки культурного диалога, внимательного, уважительного, личностно-смыслового отношения к культурным традициям и особенностям русской культуры посредством работы с литературным произведением
- формирование толерантности и конфликтной компетентности, таких качеств, как вежливость, честность, дружелюбие, взаимовыручка посредством как работы в команде, так и посредством работы с анализом текста как основы для разработки идеи игры или игрушки.
- воспитывать уважительное отношение к отечественным культурно-историческим традициям, нормам и правилам поведения посредством разбора литературного текста.

Условно в рабочей программе воспитания можно выделить 6 модулей:

- «Учебное занятие»,
- «Ключевые дела»,
- «Работа с родителями»,
- «Предметно-эстетическая среда»,
- «Профориентация».

Модуль «Учебное занятие»

Содержание деятельности: в рамках данного модуля осуществляется основной процесс воспитательной деятельности на занятиях дополнительной общеобразовательной программы «Литературно-игровой клуб» через постановку основной задачи изучаемой темы с дальнейшим ее решением.

Задачи модуля:

- расширить инструментальную базу понятий таких как «культурный код», «культурная традиция», «культурная концепция», в применении к практике придумывания нового - игре или игрушке;
- сформировать навыки принятия самостоятельных решений при выполнении индивидуальных творческих заданий и проектов;
- сформировать межличностные отношения взаимной поддержки при работе в микро-группах или при выполнении общих групповых заданий;
- создавать благоприятную атмосферу на занятиях, способствующую достижению положительных результатов при выполнении учебных заданий с учетом особенностей характера, типа темперамента, физических возможностей всех обучающихся в группе.

Формы занятий:

- теоретическое занятие;
- практическое занятие;
- занятие «мастер-класс»;
- работа в микро-группах;
- творческое проектирование
- защита проекта
- консультация

Методы:

- объяснение нового материала;
- разбор кейсов;
- знакомство с методологией выполнения заданий – демонстрация техник педагогом;
- творческое проектирование (индивидуальное и коллективное);
- работа с учебной литературой;
- работа с литературным источником самостоятельно;
- работа с литературным источником в группе;
- стимулирование и поощрение: положительная оценка педагога, конкурсная деятельность.

Технологии:

- интерактивные образовательные технологии;
- неформальное общение;
- совместное проектирование;
- совместное тестирование игр и игрушек;
- кейс-задания;
- информационно-коммуникационные и технические средства.

Планируемые результаты:

- используются методы анализа художественного текста для последующего перевода его в эскиз игрушки или игры;
- сформированы навыки принятия самостоятельных решений при выполнении индивидуальных творческих заданий и проектов;
- сформированы межличностные отношения взаимной поддержки при работе в микро-группах или при выполнении общих групповых заданий;
- создана благоприятная атмосфера на занятиях, способствующую достижению положительных результатов при выполнении учебных заданий с учетом особенностей характера, типа темперамента, физических возможностей всех обучающихся в группе.

Критерии:

- высокая посещаемость, развитый интерес к процессу создания новой игры или игрушки;
- высокая активность обучающихся; стремление к развитию и саморазвитию;
- использование разнообразных форм и приемов для развития творческого потенциала;
- знание и соблюдение принципов учебного процесса, высокая самоорганизация;
- использование на учебных занятиях различных примеров, методик, личностных наблюдений в ходе выполнения учебных заданий.

Модуль «Ключевые дела»

Данный модуль является одним из самых важных модулей рабочей программы воспитания. Именно через цикл мероприятий «ключевых дел» осуществляется интеграция воспитательных усилий педагогов, объединяя педагога со своими обучающимися в единый коллектив, где проявляется забота друг о друге, происходит интенсивное общение, а дети примеряют на себе роли организатора и занимают активную позицию.

В проведении общего дела отсутствует соревновательность между группами и максимально поощряется конструктивное межгрупповое и межвозрастное взаимодействие обучающихся (именно это позволяет обеспечить общую заинтересованность и ответственность каждого в общем деле).

Поэтому ключевые дела – это комплекс главных традиционных дел, которые связывают все другие дела в единую систему воспитания.

Содержание деятельности:

- организация коллективных дел различной направленности (участие в тестирующих игры площадках, участие в ярмарках, фестивалях с представлением своих игр и игрушек, участие в игровых днях).

Задачи модуля:

- развивать творческую и социальную активность;

- обмениваться опытом и выстраивать конструктивное сотрудничество внутри объединения;

- воспитывать уважение к другим людям, умения вести конструктивный диалог, достигать взаимопонимания, сотрудничать для достижения общих результатов;

- воспитать чувство патриотизма, уважения к своему Отечеству.

Формы:

- фестивали;

- турниры

- праздники

- спектакли

На уровне образовательного учреждения:

- мастер-классы;

- тестирование игр и игрушек;

- выставки работ и публичные защиты;

- праздники

- спектакли

- разбор кейсов

Методы:

Активные и интерактивные:

- погружение;

- игра;

- беседа;

- наблюдение;

- рефлексия;

- анкета, опрос, тестирование;

- индивидуальное и групповое проектирование.

Технологии:

- педагогика сотрудничества, как переход от педагогики требований к педагогике отношений при использовании кейс-заданий;

- гуманно-личностная технология, способствующая раскрытию личностных качеств;

- технология коллективного творческого воспитания, охватывающая все практические дела, отношения, общение, самостоятельные способы всех начинаний;

- игровые технологии;

- творческие проекты.

Планируемые результаты:

- поддерживаются и развиваются традиции «Отдела проектного творчества» как инновационного центра, а также всего учреждения ДТД УМ «Юниор»;

- развивается творческая и социальная активность;

- происходит обмен опытом и выстраивается конструктивное сотрудничество внутри объединения;

- воспитывается уважение к другим людям, умение вести конструктивный диалог, достигается взаимопонимание, сотрудничество для достижения общих результатов;
- воспитывается чувство патриотизма, уважения к своему Отечеству.

Критерии:

- положительная атмосфера общения обучающихся друг с другом, отсутствие конфликтных ситуаций;
- обучающиеся знают и чтят ценности, сформированные в рамках инновационной деятельности учреждения, традиции ДТД УМ «Юниор», осознают себя членами большого дружного коллектива;
- развивается творческая и социальная активность;
- происходит обмен опытом и активное сотрудничество в процессе выполнения, как групповых творческих проектов, так и индивидуальных;
- проявление ценностного отношения к Родине, национальным устоям и традициям.

Модуль «Работа с родителями»

Модуль «Работа с родителями» является инвариантным в рабочей программе воспитания. Это значит, что он должен обязательно содержаться в рабочей программе воспитания каждого образовательного учреждения. И это вполне закономерно, ведь работу с семьями учащихся в том или ином виде ведет практически каждая образовательная организация.

Содержание деятельности: Важным направлением в работе педагога дополнительного образования являются аспекты взаимодействия с семьями детей, обучающихся. К таким аспектам можно отнести:

- осведомленность о принципах организации игровой среды и условий семейного воспитания (культура семейной игры, домашнего чтения, традиций);
- активизация и выстраивание диалога по вопросам создания сбалансированной и безопасной воспитательной домашней среды, сонаправленности родительской педагогики и установок и ценностей учреждения и программы Литературно - игрового клуба, в частности через индивидуальное общение с родителями обучающихся;
- дифференцированная и индивидуальная помощь родителям;
- регулярное двустороннее общение через групповые чаты мессенджеров (посредством сообщений, видео и фото с занятий и т.д.).

Задачи модуля:

- повышать педагогическую культуру родителей, ценность игры и игрушки для развития детей;
- пополнять арсенал их знаний по общим и конкретным вопросам воспитания ребёнка в семье;

- вовлекать родителей в совместную с детьми и педагогом учебно-познавательную, культурно-досуговую, общественно-полезную деятельность;

- создать единое сообщество обучающихся, педагога и родителей;

Формы:

- родительские собрания объединения;
- общедворцовые родительские собрания;
- всероссийские (дистанционные) родительские собрания;
- общение в групповых чатах;
- индивидуальные беседы с родителями.

Методы:

По содержанию деятельности:

- информационно-аналитические (тексты, буклеты, сообщения, собрания, опросы, анкетирование);
- досуговые (праздники, спектакли).

По организации деятельности:

- индивидуальные (консультации, сообщения, беседы);
- групповые (заседания, беседы, консультации);
- коллективные (собрания, день открытых дверей, праздники, экскурсии).

Технологии:

- информационно – коммуникативные технологии (электронная почта, мессенджеры, онлайн – консультации, социальные сети);
- дистанционные: видео - и фото - отчеты.

Планируемые результаты:

- повышение педагогической культуры родителей, пополнение арсенала их знаний по общим и конкретным вопросам воспитания ребёнка в семье, роли и значения игры и художественной литературы для нормального психического развития детей;

- вовлечение родителей в совместную с детьми и педагогом учебно-познавательную, культурно-досуговую, общественно-полезную и спортивно-оздоровительную деятельность;

- создано единое сообщество обучающихся, педагога и родителей;
- проведена информационно-просветительская работа с родителями по теме безопасного использования интернет-пространства.

Критерии:

- учет массовых событий, внутриворцовых мероприятий, мероприятий объединения, направленных на освоение и принятие ценности семьи как ценности номер один;

- учет педагогов, детей и родителей, готовых к совместной деятельности;

- повышение педагогической культуры родителей.

Модуль «Предметно-эстетическая среда»

Очень важно развивать предметно-эстетическую среду, окружающую ребенка в образовательном процессе и реализовывать ее воспитательные возможности. При условии грамотной организации окружающей предметно-эстетической и игровой среды, обогащается внутренний мир обучающегося, развивается у него чувство вкуса и стиля. Формируется позитивное восприятие, создается атмосфера психологического комфорта, поднимается настроение, предупреждаются стрессовые ситуации.

Содержание деятельности: Воспитывающее влияние на обучающегося в рамках программы осуществляется через такие формы как: оформление экспозиций и игровых на материале созданных игрушек обучающимися во всем пространстве «Отдела проектного творчества». Кроме того, игры и игрушки, созданные на материале детских эскизов, наполняют пространство класса. Дети могут играть в них свободное от учебы время.

Задачи модуля:

- вовлекать обучающихся в организацию предметно-эстетической среды, посредством эффективной работы в рамках программы;
- развивать ощущение психологического комфорта, безопасной и поддерживающей среды;
- осознавать обучающимися высших ценностей, идеалов, ориентиров, способность руководствоваться ими в практической деятельности.

Формы:

- выставки творческих работ в виде экспозиций;
- электронные тематические выставки;
- изготовление печатной тематической продукции
- организация игровых пауз в свободное от учебы время

Методы:

- просветительская работа по культурологическим направлениям (история игрушки, основы мировой художественной культуры) в интерактивных форматах;
- организация деятельности по самостоятельному обустройству игровых гостиных и проведение игровых, как в «Отделе проектного творчества» так и на площадках города;
- контроль и самоконтроль: педагогическое наблюдение, беседы, анкеты, психологические опросники.

Технологии:

- личностно-ориентированное обучение;
- коллективное взаимообучение (командная, групповая работа);
- игровая методика: ролевые, деловые и другие виды обучающих игр;
- информационно - коммуникационные технологии;
- здоровьесберегающие технологии.

Планируемые результаты:

- обучающиеся вовлечены в организацию предметно-эстетической среды посредством эффективной работы в рамках программы;
- развито ощущение психологического комфорта, безопасной и поддерживающей среды;
- обучающиеся осознают высшие ценности, идеалы, ориентиры, способность руководствоваться ими в практической деятельности.

Критерии:

- умение оформлять игровые пространства, создавать игровые интерактивные зоны;
- проявление уважительного отношения к взрослым, сверстникам;
- высокая посещаемость занятий.

Модуль «Профориентация»

Для младших школьников вопрос профориентации не такой уж далекий. Главное профориентирующее влияние оказывает именно согласованность данной программы с программами промышленного дизайна и развития креативности. Дети видят производство полного цикла - как из эскиза получается игрушка, а затем и игровое пространство, как все участники процесса реализуют свои ценности и ценность игры и игрушки как культурного феномена.

Содержание деятельности:

Эскизы, разработанные младшими школьниками передаются старшим школьникам, которые в рамках программы «промышленный дизайн» и «развитие креативности» дорабатывают до прототипа или готовой игры и игрушки, которые, в свою очередь возвращаются обратно детям и наполняют игровую среду класса и тестируются детьми на «играбельность». Дети видят ценность своей работы в рамках общего «целого».

Задачи модуля:

- обеспечить активное участие каждого обучающегося, поддержать мотивацию в создании нового
- сформировать внимание к деталям, так как именно детали игры. нюансы могут играть существенную роль для создания «хорошей игры»
- добиваться безупречности при создании и аккуратности выполнения стоящих перед обучающимся задач, не самих по себе – а как важного элемента общего «целого», в концепции корпоративной ответственности за общий результат.

Формы:

- создание условий для пробы реального действия;
- консультации (индивидуальные, групповые);
- анкетирование;

- организация и проведение экскурсий с участием обучающихся по другим программам центра;
- индивидуальные беседы педагогов с родителями обучающихся.

Методы:

- профпросвещение;
- профинформация;
- конструирование возможности пробы реального действия.

Технологии:

- анкетирование;
- беседа;
- диагностические карты;
- тестирование;
- информационно - коммуникационные технологии.

Планируемые результаты:

- обеспечена активность каждого обучающегося в создании нового
- сформировано внимание к деталям игры и взаимосвязи отдельных элементов
- сформирована ответственность за собственное действие в контексте общего результата

Критерии:

- наличие личного портфолио эскизов и портфолио группы
- заинтересованное ожидание игрушки по собственному эскизу как показатель ответственного отношения к процессу эскизирования
- небезразличное отношение к конечному продукту, заинтересованность увидеть в нем свою часть работы

Критерии и показатели результативности:

- высокая мотивация детей в создании игр и игрушек по мотивам сказок и рассказов, в независимости от стартового уровня проявленных способностей обучающихся.

2.7. Календарный план воспитательной работы

№ пп	Направления воспитательной работы	Форма и название мероприятия, события	Сроки проведения	Ответственны й исполнитель
1 Модуль «Учебное занятие»				
1	Просветительская работа на тему «Игра как культурный феномен»	Реконструкция культурных отличий по артефактам игре и игрушке	Сентябрь - январь	Любецкий Д.С.
2	Эффективные стратегии	Работа в	Сентябрь-май	Любецкий Д.С.

	коммуникации при решении общей творческой задачи	микрогруппах при выполнении творческих заданий в рамках практических занятий		
3	Развитие умений по принятию решения	Выполнение индивидуальных проектов, защита индивидуальных проектов, моделирование ситуации «Заказчик – Разработчик»	Сентябрь -май	Любецкий Д.С.
2 Модуль «Ключевые дела»				
4	Социальные проекты	Участие в игровых гостиных в театре, библиотеках, на площадках молодёжных центров. Участие в Библионочи с игровыми гостиными Участие в акции Ночь-музеев на площадках партнёров Книжные ярмарки Организация турниров по разработанным играм – Беседы на тему культуры	Март – май	Любецкий Д.С.
3 Модуль «Работа с родителями»				
5	Работа с родителями	– Родительские собрания по группам изучаемой программы с презентацией результатов наработок	Сентябрь - март	Любецкий Д.С.

		и родительской экспертизой игр и игрушек -Интерактивная родительская школа. Просветительские беседы в информационных каналах.	Ноябрь – апрель	
4 Модуль «Предметно-эстетическая среда»				
6	Общекультурное направление	– Оформление интерьера пространства и игровых согласно тематике изучаемой программы; – Оформление экспозиций: творческих работ детей;	Октябрь - май	Любецкий Д.С.
5 Модуль «Профориентация»				
7	Профессиональная ориентация	Экскурсия по производству Детская фабрика игрушек Участие в мастер- классах по производству игрушек	Май	Любецкий Д.С.

3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативно-правовое обеспечение программы

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
3. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2023 г.);
4. Указ Президента Российской Федерации от 9 ноября 2022 г № 809 «Об утверждении Основ государственной политики в укреплении традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
5. Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 года №309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
6. Указ Президента Российской Федерации «О проведении в Российской Федерации Года семьи» от 22 ноября 2023 года №875;
7. Постановление от 2 июня 2026 г. N 19 об утверждении сп 2.4.2.4283-26 санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;
8. Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм» СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания";
9. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р);
10. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р);
11. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и министерства просвещения Российской Федерации от 5.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ»;
12. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652 н "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых";
13. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
14. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных

систем дополнительного образования детей»;

15. Распоряжение Правительства Новосибирской области от 21.10.2022 г. № 756 -рп «О прогнозе-социально-экономического развития Новосибирской области на 2023 год и плановый период 2024 и 2025 годов»;

16. Постановление Правительства Новосибирской области от 19 марта 2029 года № 105-П «О стратегии социально-экономического развития Новосибирской области на период до 2030 года (с изменениями на 27 декабря 2022 года);

17. Паспорт федерального проекта "Успех каждого ребенка" (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту "Образование" 07.12.2018, протокол № 3);

18. Устав МАУ ДО ДТД УМ «Юниор».

19. Локальные акты МАУ ДО ДТД УМ «Юниор»

Методические рекомендации

1. Воспитание как целевая функция дополнительного образования детей: методические рекомендации. – Москва: ВЦХТ, 2023.

2. Дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы (включая разноуровневые и модульные): методические рекомендации по разработке и реализации. – 3-е изд., изм. и дополн. – Новосибирск: ГАУ ДО НСО «ОЦРТДиЮ», РМЦ, 2023;

3. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015 г.) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242);

4. Методические рекомендации по разработке и реализации раздела о воспитании в составе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы. - ФГБНУ "Институт изучения детства, семьи и воспитания", 2023;

5. Актуализированный перечень приоритетных направлений обновления содержания и технологий дополнительного образования по направлениям (физкультурно-спортивной, художественной, социально-гуманитарной, технической, естественнонаучной, туристско-краеведческой) на 2023 год.

Литература для педагога

1. Брокет З.Целительная сила сказок/Пер.с нем.И.Гилярова.-М:ООО «Аквариум»,2023.

2. Литературные игры в библиотеке: методические рекомендации / сост. А. А. Денисова. – Архангельск : 2018
3. Некрасова, С. В. Метод кейсов для популяризации художественной литературы / Светлана Владимировна Некрасова // Современная библиотека. – 2018
4. Романичева Е. С. Функциональное чтение. Теория и практика. М.: Неолит, 2020
5. Савенков А.И. Методика исследовательского и проектного обучения школьников – М.: Дом Федорова, 2020 г.

Литература для обучающихся

1. Волина В.В. Хрестоматия для младших школьников.-Екатеринбург «Арго», 2017
2. Живой родник: Хрестоматия по внеклассному чтению./Сост.Е.Е.Зубарева.-М.:Просвещение, 2022

4. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение №1

Календарный учебный график

Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
09	03	9.00-10.30	Теоретическое	1,5	Вводное занятие. Заполнение анкеты читательских предпочтений. Беседа на тему. «Мои любимые книги».	Входное анкетирование. Опрос.
09	08	9.00-10.30	Теоретическое занятие	1,5	Творческое задание по жанру скороговорка. Изучение правил составления скороговорок.	Наблюдение за работой.
09	10	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Работа в командах по составлению скороговорок.	Наблюдение за работой.
09	15	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Проведение словесной игры между командами по жанру скороговорка.	Наблюдение за проектной работой.
09	17	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Освоение игровых систем. Разбор игры «Дейкстра».	Наблюдение за проектной работой.
09	22	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Читательские исследования по избранным источникам. Работа с текстом сказка Дж.Родари «Чиполлино».	Наблюдение за проектной работой.
09	24	9.00-10.30	Практ.	1,5	Читательские	Наблюдение

			занятие		исследования по избранным источникам. Работа с текстом сказка Дж.Родари «Чиполлино».	за проектной работой.
09	29	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Придумывание игр и игрушек по мотивам прочтённых произведений. По материалам проведенной работы с текстом сказки «Чипполино» .	Наблюдение за проектной работой.
10	06	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Работа над эскизами и макетами игр по сказке «Чиполлино».	Наблюдение за проектной работой.
10	08	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Освоение игровых систем. Разбор игры пазл «Кот в сапогах».	Наблюдение за проектной работой.
10	13	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Освоение игровых систем. Разбор игры «Белки и орехи».	Наблюдение за проектной работой.
10	15	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Читательские исследования по избранным источникам. Работа с текстом сказки «Городок в табакерке».	Наблюдение за проектной работой.
10	20	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Читательские исследования по избранным источникам. Работа с текстом сказки «Городок в табакерке».	Наблюдение за проектной работой.
10	22	9.00-10.30	Практ.	1,5	Придумывание игр и	Наблюдение

			занятие		игрушек по мотивам сказки «Городок в Табакерке».	за проектной работой.
10	27	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Изготовление макетов игр по сказке «Городок в Табакерке»	Наблюдение за проектной работой.
10	29	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Опробирование подвижной игры по сказке «Городок в Табакерке».	Наблюдение за проектной работой.
11	03	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Опробирование подвижной игры по сказке «Городок в Табакерке».	Наблюдение за проектной работой.
11	10	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Опробирование и отработка игры по сказке «Городок в Табакерке».	Наблюдение за проектной работой.
11	12	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Ознакомление с нотной записью на материале игры «Шарманка-табакерка».	Наблюдение за проектной работой.
11	17	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Закрепления навыков использования нотной записи для игры «Шарманка-табакерка».	Наблюдение за проектной работой.
11	19	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Закрепления навыков использования нотной записи для игры «Шарманка-табакерка».	Наблюдение за проектной работой.
11	24	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Освоение игровых систем. Коммуникативная игра. «Вопросный	Наблюдение за проектной работой.

					поединок»	
11	26	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Освоение игровых систем. Коммуникативная игра. «Вопросный поединок».	Наблюдение за проектной работой.
12	01	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Читательские исследования по избранным произведениям. Работа со сказкой «Лягушка путешественница».	Наблюдение за проектной работой.
12	03	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Освоение игровых систем на материале сказки «Лягушка путешественница».	Наблюдение за проектной работой.
12	08	9.00-10.30	Теоретическое занятие	1,5	Работа по жанру «Загадка». Роль метафоры в классификации загадок.	Наблюдение за проектной работой.
12	10	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Освоение игровых систем. Игра «Веер».	Наблюдение за проектной работой.
12	15	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Использование метафор в изучении композиции загадки. Командная работа по составлению загадок.	Наблюдение за проектной работой.
12	17	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Использование метафор в изучении композиции загадки. Командная работа по составлению загадок.	Наблюдение за проектной работой.
12	22	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Составление и оформление книги загадок.	Наблюдение за проектной работой.

12	24	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Освоение игровых систем. Разбор игры «Лиса и куры».	Наблюдение за проектной работой.
12	29	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Освоение игровых систем. Разбор игры. Подвижные игры на ловкость и смекалку.	Наблюдение за проектной работой.
01	05	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Читательские исследования по избранным источникам. Работа с текстом «Былины»	Наблюдение за проектной работой.
01	07	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Придумывание игр и игрушек по материалам проведенной работы с текстом «Былины».	Наблюдение за проектной работой.
01	12	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Придумывание игр и игрушек по материалам проведенной работы с текстом «Былины».	Наблюдение за проектной работой.
01	14	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Изготовление макетов игр. По материалам работы с текстом «Былины».	Наблюдение за проектной работой.
01	19	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Освоение игровых систем на материале текстов «Былины».	Наблюдение за проектной работой.
01	21	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Читательские исследования по сказке «Аленький цветочек»	Наблюдение за проектной работой.
01	26	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Читательские исследования по сказке «Аленький цветочек».	Наблюдение за проектной работой.
01	28	9.00-10.30	Практ.	1,5	Освоение игровых	Наблюдение

			занятие		систем на материале сказки «Аленький цветочек». Игра. «Купцы хвалят товар».	за проектной работой.
02	04	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Освоение игровых систем. Игра «Лапша».	Наблюдение за проектной работой.
02	09	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Освоение игровых систем. Игра «Лапша».	Наблюдение за проектной работой.
02	11	9.00-10.30	Теоретическое	1,5	Освоение типов конструкторов.	Наблюдение за проектной работой.
02	16	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Рассмотрение типов конструкторов.	Наблюдение за проектной работой.
02	18	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Читательские исследования на материале сказки А.Линдгрен. «Пеппи длинный чулок»	Наблюдение за проектной работой.
02	25	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Читательские исследования на материале сказки А.Линдгрен «Пеппи длинный чулок».	Наблюдение за проектной работой.
03	02	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Разработка игр и игрушек на материале сказки. А.Линдгрен «Пеппи длинный чулок».	Наблюдение за проектной работой.
03	04	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Разработка игр и игрушек на материале сказки. А.Линдгрен «Пеппи длинный чулок».	Наблюдение за проектной работой.
03	09	9.00-10.30	Практ.	1,5	Опробирование и	Наблюдение

			занятие		демонастрация игр по сказке А.Линдгрен «Пеппи длинный чулок».	за проектной работой.
03	11	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Освоение игровых технологий. Игра «Невод». (на установление логических связей).	Наблюдение за проектной работой.
03	16	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Освоение игровых технологий. Игра «Невод».	Наблюдение за проектной работой.
03	18	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Читательские исследования. Работа со сказкой. А.Волков «Волшебник изумрудного города».	Наблюдение за проектной работой.
03	23	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Читательские исследования. Работа со сказкой. А.Волков «Волшебник изумрудного города».	Наблюдение за проектной работой.
03	25	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Разработка игр и игрушек по сказке А.Волкова «Волшебник изумрудного города».	Наблюдение за проектной работой.
03	30	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Опробирование игр и игрушек по сказке «Волшебник изумрудного города».	Наблюдение за проектной работой.
04	01	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Освоение игровых технологий. Игра «Вопросный	Наблюдение за проектной работой.

					поединок».	
04	06	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Читательские исследования по сказке А.Линдгрена «Малыш и Карлсон».	Наблюдение за проектной работой.
04	08	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Читательские исследования по сказке А.Линдгрена «Малыш и Карлсон».	Наблюдение за проектной работой.
04	13	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Разработка игр и игрушек по сказке «Малыш и Карлсон».	Наблюдение за проектной работой.
04	15	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Опробирование игр и игрушек по сказке «Малыш и Карлсон».	Наблюдение за проектной работой.
04	20	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Освоение игровых технологий. Подвижные игры русского фольклора.	Наблюдение за проектной работой.
04	22	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Освоение игровых технологий. Игра «Крокодил» (по литературным героям).	Наблюдение за проектной работой.
04	27	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Закрепление полученных навыков по теме скороговорки русского фольклора.	Наблюдение за проектной работой.
04	29	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Читательские исследования по сказке В.Медведева «Баранкин будь человеком».	Наблюдение за проектной работой.
05	04	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Читательские исследования по сказке В.Медведева «Баранкин будь	Наблюдение за проектной работой.

					человеком».	
05	06	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Разработка игры и игрушки по сказке «Баранкин будь человеком».	Наблюдение за проектной работой.
05	11	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Опробирование игры и игрушки по сказке : «Баранкин будь человеком».	Наблюдение за проектной работой.
05	13	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Закрепление освоенных игровых технологий. Игра «Веер» (придумывание метафор).	Наблюдение за проектной работой.
05	18	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Загадка в Детском фольклоре. Композиция Загадки.	Наблюдение за проектной работой.
05	20	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Закрепление освоенных игровых систем. Игра «Вопросный поединок».	Наблюдение за проектной работой.
05	25	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Подвижные игры по тематике «Русского фольклора».	Наблюдение за проектной работой.
05	27	9.00-10.30	Практ. занятие	1,5	Анкетирование читательских предпочтений по итогам года. Завершение занятий. Беседа «Мои любимые книги».	Опрос.

Входной контроль (анкетирование).

Ответь, пожалуйста, на несколько вопросов:

1. Читаешь ты дома книги?

Читаю сам

☐

Читаю с родителями

☐

Нет

☐

2. Какие у тебя любимые три книги (название)

3. Какую книгу ты сейчас читаешь?

4. В какие игры (или игрушки) ты играешь чаще всего?

5. В какие игры ты играешь с друзьями

6. В какие игры ты играешь, когда остаешься один(а)

7. Твоя ЛЮБИМАЯ игра (или игрушка)?

СПАСИБО!



Пример практического занятия.

Приветственное слово педагога (о настроение обучающихся, о играх, в которые игралось ранее, о возможности создавать игры на «Детской фабрике игрушек». Чтобы игра получилась интересной, со смыслом, в определённом стиле и была интересна ребятам нужно пройти большую дорогу, большой путь, а главное, «разобраться» с текстом).

Распределение по рабочим группам.

Условие – группы формируются такие, в которых обучающимся будет комфортно работать несколько занятий подряд. Делим на группы согласно количеству человек (3-4 человека в группе).

Каждая группа садится за отдельный стол. Каждому обучающемуся в группе раздаётся лист бумаги (черновик) и ручка.

Зачитывание сказки.

Задача обучающихся слушать сказку внимательно, записывать или зарисовывать на листе то, что кажется самым важным в сказке, или самым интересным, или что запомнилось больше всего, удивило, кажется самым интересным.

После прочтения сказки.

Задача обучающихся в течении 5-ти минут на своём черновом листе доработать свои мысли (записать или зарисовать).

Групповая работа.

Задания для каждой группы: «Представьте себе, что у нас есть возможность выпустить книгу про только что прочитанную сказку. Такую книгу, которая должна заинтересовать каждого ребёнка, если он зашёл в магазин или в библиотеку. А как книга может заинтересовать, когда стоит на прилавке в магазине? Своей обложкой. Именно обложка первая говорит с читателем, или покупателем. Она собой может уже рассказать, что внутри книги, о чем в этой книге будет идти речь. Обложка у книги одна! Поэтому вам в группах сейчас надо будет создать эскиз «Обложки книги».

Можно действовать по алгоритму:

1. Каждый внутри группы рассказывает, что написал на своём черновом листе.
2. Вы внутри группы обсуждаете, что оказалось одинаковым, а у кого совсем не похожие идеи.
3. Вы внутри группы обсуждаете, какую идею и почему вы хотите взять за основу эскиза будущей обложки книги.
4. Что должна отображать обложка. Какую основную мысль. И почему именно эта мысль важна.
5. Рассказываете идею педагогу.
6. Переходите к оформлению эскиза — одного на всю группу.

Во время работы групп педагог «ходит по группам», задаёт наводящие вопросы, понимает о чем и что обсуждает группа, поддерживать динамику разговора, выводить ребят на содержательную составляющую сказки.

Оформление работы.

Задача обучающихся оформить на листе ватмана с помощью цветных карандашей, фломастеров или красок общую идею «эскиза обложки для книги».

Переходить к данному заданию можно только после того, как педагог поймёт, что внутри группы появилась общая идея (одна концепция).

Презентация работ.

Задача рабочих групп рассказать идею обложки книги. Задача остальных групп слушать внимательно и задать вопросы. Вопросы мы задаём для того, чтобы «усилить» работу группу.

Заключительное слово педагога (о настроении ребят, о следующем занятии, что ждёт их дальше в работе над сказкой, о впечатлениях или открытиях сегодняшнего дня, ответы на вопросы).

Итоговая аттестация

Оценочный лист экспертной комиссии для проведения презентации проектов (игр или игрушек)

Название _____

Критерии	Новизна	Баллы
Уровень концептуального замысла (вычитываемость основы – литературного произведения)	0 – нет связки с произведением 10 – узнаваемость произведения, интересная интерпретация замысла	
Идея игры заимствованная или новая	0 — полностью заимствованная игра, 10 — абсолютно новая игра.	
Реализуемость Уровень сложности реализации игры (в продуктовой форме), объем ресурсных или временных затрат.	0 — неприемлемо долго или неприемлемо затратно, 10 — вполне реализуемо.	
Востребованность Уровень коммерческой или социальной востребованности проекта, наличие спроса (или запроса)	0 — никому не нужно, 10 — высокий спрос.	
Полнота проработки Уровень детализации проекта, отсутствие «белых пятен».	0 — «сырой», непродуманный, 10 — детально проработанный.	

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА НОВОСИБИРСКА
"ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И
УЧАЩЕЙСЯ МОЛОДЕЖИ "ЮНИОР"

Подписано цифровой подписью:
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА
НОВОСИБИРСКА "ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ
И УЧАЩЕЙСЯ МОЛОДЕЖИ "ЮНИОР"
Дата: 2026.10.05 15:30:16 +07'00'