МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА», ФИЛИАЛ – ДЕТСКИЙ ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЙ ЛАГЕРЬ «ЧАЙКА»

АРТ РЕЗИДЕНЦИЯ
ЧАЙКА

УТВЕРЖДАЮ:
Начальник ДОЛ «Чайка»
_____ Ю.Я. Коваленко
28 мая 2026 г

«ИГРОТЕХНИКА»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности
Возраст обучающихся: 7-17 лет.
Срок реализации: 5 смена

Автор-составитель:
Никитенко Юлия Сергеевна
педагог дополнительного образования
высшей категории

Принято:
на заседании педагогического совета
Протокол № 1 от 28.05.2026г.

г. Екатеринбург
2026 г.

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

«Детство без игры и вне игры
анормально и аморально. Лишение
ребенка игровой практики–это лишение
его главного источника развития… Играя,
ребенок обретает себя и осознает себя личностью».
«Детская игра–гарантия и условие свободного развития всего общества»
«...игра–это совокупность способов взаимодействия ребенка с миром,
познание и открытие его и нахождение своего места в нем».
С. А Шмаков

Развивающемуся обществу нужны современно образованные, нравственные, предприимчивые люди, которые могут самостоятельно принимать ответственные решения в ситуации выбора, прогнозируя их возможные последствия, способные к сотрудничеству, которые отличаются мобильностью, динамизмом, конструктивностью, и развитым чувством ответственности за свои действия.

В настоящее время важным элементом молодежной политики является работа с лидерами общественных объединений. Организация игры опирается на необходимость подготовки молодежных лидеров - организаторов деятельности детских общественных объединений на современном этапе развития общества. Практика современного образования показывает, что не всегда детям удаётся играть активные жизненные роли, столь необходимые для успешной адаптации во взрослой жизни. Всем известно, что дети любят играть, но современные дети много времени проводят за компьютером, гаджетами и мало знают подвижных, коммуникативных игр. И ещё не знают, что их можно придумывать самим.

Дополнительная общеобразовательная и общеразвивающая программа «ИГРОТЕХНИКА» имеет **социально-гуманитарную направленность,** она органично аккумулировала научные разработки классиков педагогики и современные методики формирования лидерских навыков в процессе коллективной работы и закрепления опыта решения сложных задач при взаимодействии со сверстниками.

Основой программы является игра. Её воспитательное значение многообразно и позволяет исподволь решать поставленные задачи. Игра является проявлением не только природной, но и социальной активности ребёнка. С одной стороны, она дарит сиюминутное удовольствие, служит удовлетворению назревших актуальных потребностей личности, с другой – направлена в будущее, так как в ней либо моделируются какие-то жизненные ситуации, либо закрепляются свойства, качества, состояния, умения, способности, необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных, творческих функций.

Правовые вопросы данной программы регламентируются различными законами и нормативными актами, к которым относятся:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012 г.;
- Порядок организации осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеразвивающим программам (утвержденного приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629);
- Письмо Минобрнауки России от 30.11.2015 N 09-3388 Методические рекомендации по организации лагерей и форумов, предусматривающих совместное пребывание детей с ограниченными возможностями здоровья и их сверстников. Методические рекомендации по организации лагерей и форумов, предусматривающих совместное пребывание детей с ограниченными возможностями здоровья и их сверстников. Приложение 1. Примерная структура образовательной программы, реализуемой организацией, осуществляющей отдых и оздоровление детей (для лагерей);
- Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года», определяющего одной из национальных целей развития Российской Федерации предоставление возможности для самореализации и развития талантов;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20"Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (зарегистрировано Минюстом России 18 декабря 2020 г. N 61573);
- Постановление Правительства Свердловской области № 900-ПП от 7.12.2007 «ОБ утверждении Стратегии развития воспитания в Свердловской области до 2025 года»;
- Устав ДОЛ «Чайка»

Данная программа разработана в 2026 году специально для 5 профильной смены «Режиссёры счастья», на которую приедут ребята занимающиеся в детских игровых коллективах г. Екатеринбурга, в соответствии с действующими требованиями и рекомендациями с учетом развития науки, техники, культуры, технологий и социальной сферы. Все игры разнообразны как по характеру, так и по объему, и посильны для всех возрастных групп детей. Программа учит детей не только узнавать новые игры, но и создавать их, используя современные методы игр конструирования. Также для итогового мероприятия, на котором ребята должны будут представить сценическую игровую программу, или общелагерное мероприятие в программе предусмотрены теоретические и практические знания по написанию сценария.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы - расширение игровых возможностей детей и подростков, а также использование различных видов игр, для создания своих собственных авторских игр, как способа организации совместной деятельности.

Задачи программы:

Развивающие:

 развивать умения и навыки участия в различных видах игр (подвижных, настольных, ролевых и др.);

 формировать способности к совместной игровой деятельности и взаимодействию с разными партнёрами;

 развивать творческое мышление и воображение через игровые ситуации в создании авторских игр;

 формировать навыки саморегуляции и контроля эмоций в процессе игры;

 развивать внимание, память, логическое мышление и координацию движений через игровые упражнения;

 формировать умение принимать правила игры, следовать им и корректируя создавать новые правила в играх;

 развивать коммуникативные навыки и умение выражать свои мысли и чувства в игровой деятельности;

Воспитательные:

 воспитывать культуру игрового общения, ценностного отношения к играм как наследию и к проявлению здорового образа жизни;

 формировать партнерские отношения на кружке – общение друг с другом, взаимное уважение и взаимопонимание;

 способствовать воспитанию у ребенка самодисциплины и умения организовать своё время;

 способствовать воспитанию чувства взаимопомощи и взаимовыручки;

 формировать умение самостоятельно выбирать, организовывать и проводить подходящую игру с учетом особенностей участников, условий и обстоятельств.

1.3. Направленность программы

Общеразвивающая программа «Игротехника» социально-гуманитарной направленности. Программа направлена на организацию работы групп детей в возрасте 7–17 лет в условиях летнего оздоровительного лагеря, для каждой возрастной группы занимающихся программой предусматриваются теоретические, практические занятия, участие в вечерних мероприятиях в роли ведущих, и создание собственной авторской игровой программы, или общелагерного мероприятия.

Процесс создания игр – это постоянный диалог. Придумывая правила в играх, дети неизбежно учатся договариваться, тестируя прототипы друг друга они учатся конструктивно критиковать и принимать замечания. В отличии от школьной программы с её оценками, здесь критическое мышление направлено на улучшение продукта, а не на оценивание личности, что создаёт ситуацию психологического комфорта и успеха для каждого ребёнка.

Занятия по программе направлены не только на развитие умственных способностей детей, личностных, нравственных, моральных качеств, физических трудовых навыков, но и на формирование умений самостоятельно мыслить и осуществлять творческую деятельность.

Формы освоения: групповая.

Основные методы освоения программы:

- словесный (устное разъяснение теоретического материала);
- практический (импровизация, мозговой штурм);
- игровой (дидактические игры на внимание, воображение, память; игры на координацию движения и реакцию);
- здоровьесберегающие технологии («ситуация успеха», развитие и выявление лидерских качеств);
- информационные и интернет-технологии (использование интернет-ресурса).

1.4 Актуальность и объём программы

По задумке профильной смены «Режиссёры счастья» все детские игровые коллективы будут распределены по возрастам в 5 отрядах и поделены на смешанные творческие группы по 12 человек равные по силам игрового опыта, для продуктивной творческой деятельности, таким образом будет создано 12 рабочих групп. Уже на смене путём жеребьёвки каждая группа выберет один вариант из двух и конечным продуктом у них будет: игровая программа на сцене, или проведение общелагерного мероприятия. Таким образом в конце смены будет 6 авторских игровых фрагментов по 10 минут на тему «Праздники», где каждая группа выберет любой календарный праздник и затем они соединятся в одну большую игровую программу «Карусель календаря». А, группы, которые будут готовить общелагерные мероприятия в последние дни смены по согласованию с

организатором смены проведут мероприятия разного формата (интеллектуальные, творческие, спортивные…)
Программа «ИГРОТЕХНИКА» поможет ребятам в создании авторских игр и написании сценария их проектов.
Объём освоения программы: Главное отличие лагерной смены от годового кружка – это концентрация и скорость получения результата.
Срок реализации программы: 4 дней (2 недели)
Периодичность и продолжительность занятий – 1 час

У каждой из 12 групп за первые 3 дня смены – пройдёт вводное ознакомительное занятие с программами кружков. Итого – 12 часов

На смене 6 педагогов дополнительного образования распределят между собой группы, так чтобы у каждого было 2 группы, в которых они будут кураторами и ответственными за конечный результат. Таким образом, 10 групп пройдут ещё два занятия у каждого педагога, а две группы будут углублённо работать с куратором по созданию сценической игровой программы и общелагерного мероприятия.
Таким образом – 10 групп – по 3 часа, 2 группы по 6 часов – 42 часа

1.5. Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты:
 Формируется уважительное отношение к партнёрам по игре и умение сотрудничать в коллективе.
 Развивается эмоциональная отзывчивость, способность сопереживать и понимать чувства других.
 Воспитывается ответственность за свои действия и соблюдение правил игры.
 Формируется толерантность и уважение к различиям участников.
 Развивается инициатива и активная жизненная позиция в игровой и социальной деятельности.

Метапредметные результаты:
 Формируется способность работать в команде, договариваться и достигать общих целей в игровой деятельности.
 Развиваются навыки саморегуляции, контроля эмоций и поведения в различных игровых ситуациях.
 Формируется умение конструктивно разрешать конфликты и находить компромиссы.
 Развивается способность адаптироваться к новым условиям и быстро принимать решения.
 Формируется умение применять игровые навыки и стратегии в различных жизненных и учебных ситуациях.

Предметные результаты:
 Осваиваются навыки участия в различных видах игр (подвижных, настольных, ролевых и др.).

 Формируются умения следовать правилам и организовывать игровую деятельность.
 Развиваются коммуникативные навыки, умение выражать свои мысли и чувства в ходе игры.
 Улучшаются когнитивные способности: внимание, память, логическое мышление, координация движений.
 Развивается творческое мышление и воображение через игровые ситуации.

Контроль освоения программы может производиться в следующих формах:
- Текущий контроль (проверка знаний в конце каждого занятия посредством устного опроса, объяснения и разработка игры);
- Тематический контроль (проверка знаний и умений в конце определённой темы в виде опроса, самостоятельного написания игрового фрагмента с описанием игры);
- Итоговый контроль (подготовка и разработка авторской игровой программы, или общелагерного мероприятия).

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

для 10 групп на смене

№	Наименование тем учебной дисциплины	Раздел	Часы
1.	- Знакомство с группой, через разные игровые формы: Добль – расскажи о себе по картинке; ЗИП-ЗЭП-БОП – заменить на ФИО; - Как придумать игру через предмет по его характеристикам (диск – круглый, блестит, есть дырка; прищепка – разных цветов, можно крепить к чему то, прыгает…); - Как на основе старой известной игры придумать новое (ляпки – походки, эволюция)	Вводное занятие	1 час
3.	- Знакомство с проектом группы, и помощь на этой стадии по написанию сценария игровой программы, или общелагерного мероприятия; - помощь в создании авторского игрового материала для проекта группы; - знакомство с авторскими методиками по придумыванию игр и игрового реквизита.	Практическое занятие	1 час
4.	- Помощь на этой стадии по написанию сценария игровой программы, или общелагерного мероприятия; - помощь в создании авторского игрового материала для проекта группы; - знакомство с авторскими методиками по придумыванию игр и игрового реквизита.	Итоговое занятие	1 час

	Итого:		**3 часа**

3.УЧЕБНЫЙ ПЛАН

для группы, которая готовит сценическую игровую программу

№	Наименование тем учебной дисциплины	Раздел	Часы
1.	- Знакомство с группой, через разные игровые формы: Добль – расскажи о себе по картинке; ЗИП-ЗЭП-БОП – заменить на ФИО; - Как придумать игру через предмет по его характеристикам (диск – круглый, блестит, есть дырка; прищепка – разных цветов, можно крепить к чему то, прыгает…); - Как на основе старой известной игры придумать новое (ляпки – походки, эволюция)	Вводное занятие	1 час
2.	- разминка по прокачке креативности и фантазии, через метод «конструктор слов»; - изучение темы (знакомство с редкими календарными праздниками благодаря интернет-ресурсам); - работа в микро – группах (выбор трёх самых интересных праздников и поиск информации о них, выстроить ассоциативный ряд); - игры по методу выделения главного реквизита (спички, стулья, шишки, ракушки...) - выбрать один атрибут и придумать игру - новизна, целесообразность, вариативность, степень детализации, соответствие теме; - определение с темой игровой программы и «мозговой штурм» по игровой начинке.	Практическое занятие	1 час
3.	- разминка по написанию сценария (карточки от игры «Иманджинариум» - рассказать сказку, или сделать промоушн новому фильму, книге; - работа в трёх микро-группах по придумыванию авторских игр для программы	Практическое занятие	1 час
4.	- знакомство и проигрывание различных видов игровых манков (аукцион, продолжи фразу, метка, рандомайзер, победитель, считалки…) -придумывание манков для игровой программы; -подбор, или изготовление игрового реквизита; -придумывание творческих заставок по представлению игр и игрового реквизита; -логика игровых связок; - постановка творческих заставок.	Практическое занятие	1 час

5.	-разбор подачи игр в игровой программе; -постановка игровых фрагментов; -способы импровизации в нестандартных игровых ситуациях; - репетиционный процесс	Практическое занятие	1 час
6.	-отработка приемов активизации; -прогон всей программы в костюмах и реквизитом на зрителях; -обсуждение и разбор ошибок	Практическое занятие	1 час
	Итого:		**6 час**

5. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

для группы, которая готовит общелагерное мероприятие

№	Наименование тем учебной дисциплины	Раздел	Часы
1.	- Знакомство с группой, через разные игровые формы: Добль – расскажи о себе по картинке; ЗИП-ЗЭП-БОП – заменить на ФИО; - Как придумать игру через предмет по его характеристикам (диск – круглый, блестит, есть дырка; прищепка – разных цветов, можно крепить к чему то, прыгает…); - Как на основе старой известной игры придумать новое (ляпки – походки, эволюция)	Вводное занятие	1 час
2.	-разминка по прокачке креативности и фантазии, через метод «конструктор слов»; - сбор информации у участников группы, какие общелагерные мероприятия они знают; -изучение различных форм КТД -КВИЗы, творческие, интеллектуальные форматы общелагерных мероприятий; - творческая командная игра «Крестики – нолики»;	Практическое занятие	1 час
3.	- квесты, игры по станциям, спортивные и танцевальные формы мероприятий; -принципы формирования игрового материала. Сверхзадача игры. Перевоплощение участников игры в условно-реальных ситуациях; - Танцевальные старты - Фото-квест на территории	Практическое занятие	1 час
4.	- ролевые, настольные и дворовые игры как формы общелагерных мероприятий;	Практическое занятие	1 час

	- работа в микро – группах (выбор 3 интересных форм мероприятий, поиск информации, выстроить ассоциативный ряд);		
	-выбор формы и разработка общелагерного мероприятия, написание сценарного плана; -придумывание творческих заставок по представлению игровых блоков и игрового реквизита;	Практическое занятие	1 час
5.	-репетиция игровых блоков на месте проведения; -подготовка методического материала, презентаций, фонограммы, реквизита; -способы импровизации в нестандартных игровых ситуациях;	Практическое занятие	1 час
6.	-генеральная репетиция в костюмах и реквизитом -отработка приемов активизации; -обсуждение и разбор ошибок	Практическое занятие	1 час
	Итого:		**6 час**

6. Материально – техническое обеспечение программы

1. Столы
2. Стулья
3. Листы бумаги А4
4. Ручки
5. Мел цветной
6. Настольные игры
7. Игровой реквизит (диски, прищепки, мячи, ракушки, кегли, корзины…)

7. Используемая литература

1. Андреев В.И. Педагогика творческого саморазвития: инновац. курс [Текст]: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по социал.-гуманит. спец. и группе спец. "Образование" / В. И. Андреев. - Казань: Изд-во Казан. ун-та, 2006. – 317с.
2. Апшева А.М. Психолого-педагогическое сопровождение дополнительного образования детей. Опыт и практические рекомендации [Текст] / А.М. Апшева - М.: МД ЭБЦ, 2011. - 180 с.
3. Вараксин В.Н. Организация отдыха и досуговой деятельности детей [Текст]: Пособие для работников детских оздоровительных центров. – М.: Школьная Пресса, 2006. – 96с.

4. Григорьев С.В. Игра и праздник: тезаурус по празднично-игровой культуре [Текст]/ С. В. Григорьев, А. С. Фролов. - Москва: Московия, 2006. - 204 с.
5. Калейдоскоп летних игр [Текст]: сборник игр / сост.: П. А. Щукин, Э. В. Уваева; науч. ред. С. Т. Новикова. - Бийск: Бийский педагогический гос. университет им. В. М. Шукшина, 2004. - 134 с.
6. Культурно-досуговая деятельность [Текст]: Учебное пособие/Под ред. Жаркова А.Д., Чижикова В.М.-М.: Издательство МГУК, 2004. – 152с.
7. Куприянов Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками. Взрослые игры для детей [Текст]: учеб.-метод.пособие /Б.В. Куприянов, М.И.Рожков, И.И. Фришман.-М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС,2004. - 215с.
8. Кудашов Г.Н. курс «Педагогическая игропластика»
9. Шмаков С.А. «Игра и дети» - Москва: Просвещение, 1998г. – 76 с.

10.Ресурсы удаленного доступа

1. Книги, статьи, учебники по игровому моделированию. https://www.amazon.com;
2. Изучение игрового конструирования в рамках лагерной смены https://ocdod74.ru/wp-content/uploads/2020/04/kudashov-grigorij-nikolaevich-prezentacija.pdf
3. Создание игровых программ. https://infourok.ru/scenarij-igrovoj-programmy-dlya-detej-igry-dlya-vseznayushih-6913961.html