

**Технологическая
карта проектирования
игровых досуговых
программ**

Главные функции досуга:
отдых, развлечение, общение, саморазвитие

Досуговая программа включает в себя многообразие форм и направлена на создание условий для демонстрации ребенком своих физических, интеллектуальных, эмоциональных возможностей

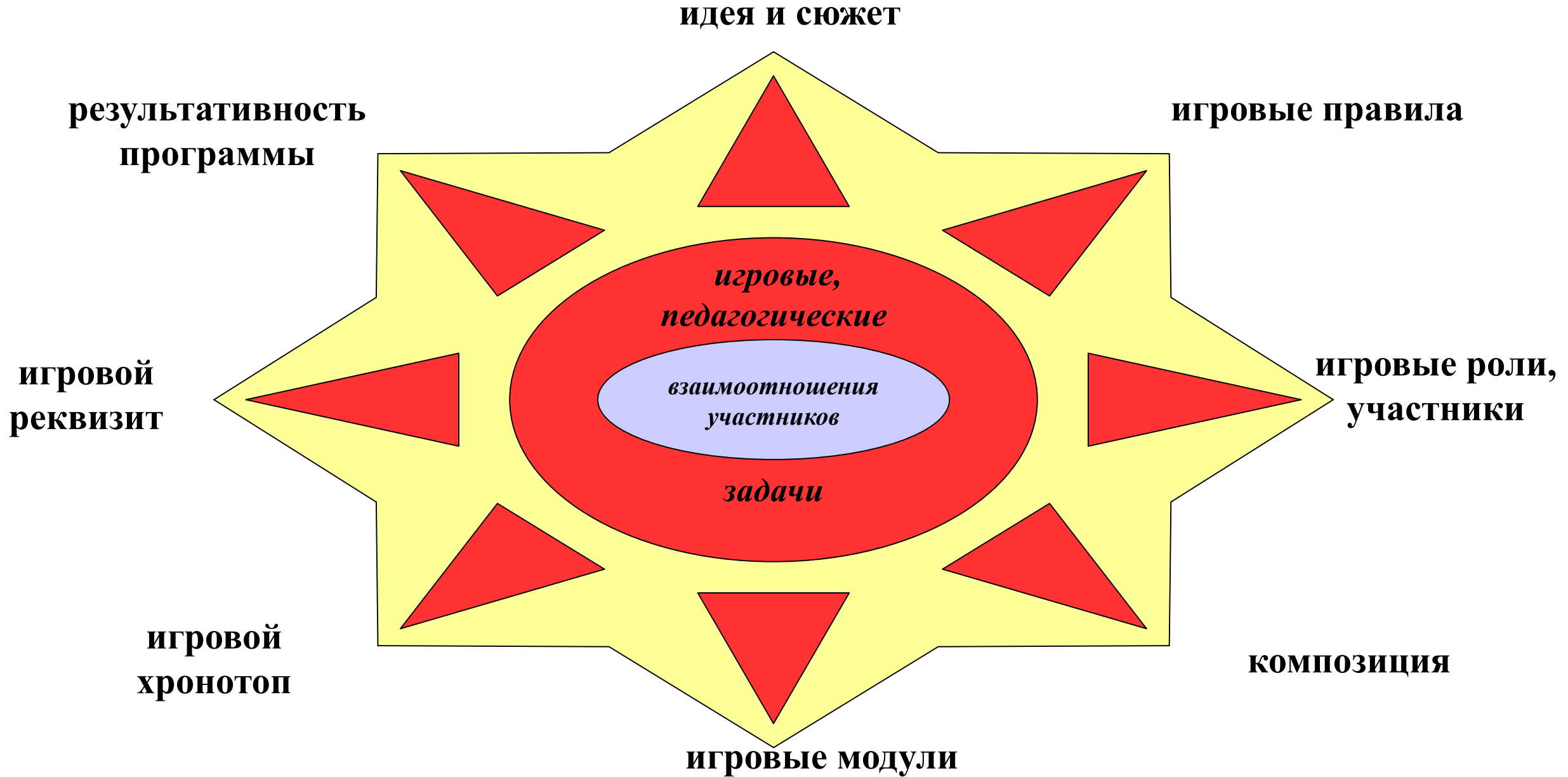
Современные досуговые программы

- Краткосрочная программа
- Длительная программа

Игровая программа -

это комплексное средство развития личности детей, в которое они вовлекаются на основе свободного выбора, представляющее собой совокупность разнообразных видов игровой деятельности, объединенных темой и сценарным ходом

Структура игровой досуговой программы



**Технологическая
карта проектирования
игровых досуговых
программ**

Алгоритм разработки и реализации программы



Технологическая карта проектирования игровой досуговой программы (ИДП)

«Прокатись на нашей карусели»

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом детского творчества Кронштадтского района Санкт-Петербурга «Град чудес»

Педагогические задачи

1. Комплексная:

- Познакомить детей с играми народов России.

2. Познавательно-мировоззренческая:

- Повысить интерес детей через народные игры к культуре, обычаям, музыке народов России.

3. Эмоционально-волевые:

- Способствовать чувству единства с другим народом РФ.

- Способствовать формированию чувства гордости за свою Родину

4. Действенно-практические задачи:

- Создать условия для пробуждения навыка работы в команде у детей

- Создать условия для пробуждения навыков совместной

деятельности, умения сотрудничать со сверстниками, согласовывать собственное поведение с поведением других детей.

Игровая задача

Продемонстрировать с помощью игр разнообразие народов РФ.

Основная идея сценарного хода

Виртуальное путешествие по России с целью узнать культуру народов РФ через их национальные игры.

Возраст 8-10 лет

Ведущие (действующие) лица

Скоморошка и Скоморошинка

Тип программы:

Познавательно-игровая

Этапы ИДП, их длительность	Ожидаемое состояние участников (чувства, мысли, ощущения, участников)	Игровые действия участников (активных, пассивных) их количество	Композиционное построение структурных элементов, действия ведущих, события и т.п.	Вспомогательные средства, реквизит
1	2	3	4	5
Экспозиция 3 мин	Вызвать интерес участников к игре. Пробудить желание детей принять участие в играх народов РФ.	Участники знакомятся с ведущими. Делятся на команды. Их приглашают в виртуальное путешествие на «карусели» по России. Участники подходят к карусели, берутся за ленточки и движутся по кругу под музыку.	Выход ведущих. В театрализованной форме они знакомятся с участниками и приглашают в путешествие. Ведущие с помощью карусели начинают путешествовать по РФ	М/М презентация карта РФ Карусель Ноутбук фонограмма песни «Карусель»
Развитие действия 5 мин	Вызвать желание быстрее заарканить оленя.	Игра «Корьясос нярталаон куталом (Охота на оленей)». Участники располагаются шеренгой лицом к оленю на расстоянии: 3-4 метров от него. Поочередно они набрасывают на рога оленя аркан, стараясь заарканить (поймать) оленя. При этом нельзя подходить к оленю ближе места, обозначенного чертой. Участники подходят к карусели, берутся за ленточки и движутся по кругу под музыку.	Один ведущий раздаёт реквизит для конкурса. Второй объясняет правила игры. Ведущие смотрят, что бы участники ни заступали за линию.	М/М презентация Слайд с обозначением Ненецкого автономного округа. Фигура оленя на подставке, аркан (веревка), черта. Музыкальный фон (ненецкая песня) Карусель фонограмма песни «Карусель»

Алгоритм включения ребёнка в игровую программу: внимание-интерес- желание- действие

<p>Развитие действия 5 мин</p>	<p>Формирование у участников чувства единства. Стремление продемонстрировать своё умение быстро и чётко выполнить игровое задание</p>	<p>Игра «Платочек». Участники команд встают в круг. Задача игроков под музыку оббежать круг с платком, вернуться на свое место и передать платок следующему игроку своей команды. Участники подходят к карусели, берутся за ленточки и движутся по кругу под музыку</p>	<p>Первый ведущий выбирает крайних игроков команды, объясняет правила игры. Второй выдает платок и следит, чтобы участники в процессе не играли не столкнулись друг с другом.</p>	<p>Слайд с обозначением Чувашской республики. 2 платка Фоновая музыка «Чувашская песня» Карусель фонограмма песни «Карусель»</p>
<p>Культурная финал 4 мин</p>	<p>Ощущение радости от прохождения интересной программы. Ощущение успеха и гордости за успешное выполнение всех игровых заданий.</p>	<p>Делятся впечатлениями об игре. Встают на общую фотографию.</p>	<p>Рефлексия Ведущие беседуют с детьми о важности уважать и любить культуру своей страны во всём её разнообразии. Предлагают ребятам выразить свое отношение к игре, одним предложением выбирая начало фразы из рефлексивного ряда на экране. Закончите одним предложением: Сегодня на игре я ... Первый ведущий желает участникам мира, добра и благополучия. Второй говорит, что Россия едина, для всех кто в ней живет, и игры народов России объединяют всех её жителей. Участвуют в общей фотографии.</p>	<p>Слайд с изображением карты России. Фотоаппарат. Фоновая музыка «Песня о России». Флажки с символикой России</p>

- **Рекомендации для первичного апробирования**

- ---

- ---

- ---

- **Выводы по результатам апробирования**

- ---

Спасибо за внимание!