



АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДСКОГО ОКРУГА С ВНУТРИГОРОДСКИМ ДЕЛЕНИЕМ
«ГОРОД МАХАЧКАЛА»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №57 ИМЕНИ А.С. СУХАНОВА»

Ул. МКР Ипподром пр-д Гаджимагомедова зд 15 г. Махачкала, Республика Дагестан. 367000 e-mail
school_57_mchk@mail.ru ОГРН 1230500010916 ИНН/КПП 0571023323 / 057101001

УТВЕРЖДАЮ

И.о МБОУ СОШ №57 им.А.С. Суханова

Алибулатова З.Б.

Приказ № _____

**Дополнительная общеразвивающая
программа
«Школа водителей»**

Возрастная группа:9-10лет

Срок реализации программы:1 год

Пояснительная записка

Вожатый - призвание, состояние духа. Это тот, кто всегда рядом с детьми. Это взрослый и ребёнок одновременно. Вожатый – это профессия, навыки которой пригодятся в любом возрасте и при любом социальном статусе: общение со своими будущими детьми, работа в команде, публичные выступления. Эта профессия, которая заставляет видеть мир глазами детей, жить с распахнутым сердцем и мечтающей душой.

Работа вожатого - это способ саморазвития и самопознания.

Программа «Школа вожатых» направлена на формирование социализации и образования личности через активное взаимодействие ребенка с окружающей средой. Благодаря расширению поля социального взаимодействия и использованию разнообразных видов деятельности, создаются благоприятные условия для формирования организаторских качеств и повышения самостоятельности ребенка.

Цель: подготовка вожатых для работы с учащимися 1 – 4 классов на базе школы и для организации досуга учеников младшего звена во внеурочное время в течение учебного года.

Задачи:

1. Формирование социальной и коммуникативной компетенции учащихся.
2. Поддержка и развитие инициативы подростков, создание ситуации для их творческого роста.
3. Формирование умений и навыков организаторской деятельности учащихся:
 - ставить четкие цели,
 - решать проблемы,
 - творчески подходить к организации дела,
 - позитивно влиять на окружающих,
 - работать с группой.
4. Создание условий для профессионального ориентирования личности.

Этапы реализации программы

Программа рассчитана на 2024- 2025 учебный год (1 год).

1 группа в 3 и 4 – х классах - занятия проводятся 2 раза в неделю, 68 часов (2 академических часа)

В связи с тем, что занятия выпадают на праздничные календарные дни, проводятся дополнительные занятия по расписанию плана.

Организационный.

Сентябрь 2024 г. – создание Совета вожатых, состоящий из 17 учащихся 3 – 4 классов.

Теоретический и практический.

Цель: знакомство с методиками организации детского досуга (проведения массовых мероприятий и отрядных дел), опытом организации отдыха детей, с формами и особенностями работы с детским коллективом младшего школьного возраста.

Занятия по темам:

1. Организация жизнедеятельности в школе, охрана жизни и здоровья детей, режимные моменты, санитарно - гигиенические требования; особенности работы вожатого с детьми младшего, среднего возраста.

2. Планирование и организация работы – предполагает изучение видов планирования, структуры (организационный период, основной, заключительный), определение ведущей деятельности вожатого.

3. Методика организации дела – изучение способов деятельности для организации детского коллектива, досуга.

4. Методическая копилка вожатого

· игротеска (виды игр, особенности их проведения - игры на знакомство, на взаимодействие, на снятие психологических и эмоциональных барьеров, методика проведения игр с залом и массовых игр: «кричалки», игры на внимание и координацию, игры, воздействующие на эмоциональный настрой; организация игр на местности, по станциям; интеллектуальных игр);

· создание творческих лабораторий по интересам;

- проведение классных мероприятий;
- проведение спортивных мероприятий и игр;
- создание имиджа класса, визитной карточки, классного уголка;
- организация и проведение музыкальных часов и праздников.

5.Повышение вожатского мастерства

- взаимодействие с вожатскими отрядами других учебных заведений.

6.Летняя практика – помощь в школьном лагере с дневным пребыванием при МБОУ «СОШ №57 им А.С.Суханова».

Ожидаемые результаты

для вожатого:

- расширение пространства социального взаимодействия, смена круга общения, проба и освоение социальных ролей;
- обогащение индивидуального опыта в организации собственной жизнедеятельности, опыта взаимоотношений с другими людьми;
- активная позиция учащегося, выраженная в позитивном отклике на деятельность, в активном участии, выдвижении идей, в организаторской деятельности;
- реальное достижение успеха в конкретных видах деятельности, наличие программы собственного развития;
- умение анализировать деятельность;
- знание и понимание требований, предъявляемых к вожатому с точки зрения его безопасности.

для педагога:

- приобретение опыта в организации и проведении мастер - класса, опыта работы с детскими инициативами, процесса в школе.

Методологическая база педагогического опыта

Для успешной самореализации в условиях современного российского общества человек должен обладать следующим набором ключевых компетентностей:

1. готовностью делать осознанный и ответственный выбор,
2. готовностью к самообразованию (образованию через всю жизнь);
3. технологической компетентностью;
4. информационной компетентностью;
5. коммуникативной компетентностью;
6. социальной компетентностью (готовностью к продуктивному социальному взаимодействию).

От уровня развития всех этих компетентностей зависит процесс социализации человека в обществе, достижения им социальной зрелости. Успешная самореализация личности, ее активная социализация, органичная адаптация на рынке труда — вот одна из важнейших задач образовательного процесса.

Критерии оценки

- 1.Массовость: количество учащихся, родителей, педагогов, вовлечённых в деятельность вожатского отряда.
- 2.Количественные и качественные показатели проведённых мероприятий.
- 3.Информативность о проделанной работе.

Способы оценки

Оценка результатов работы осуществляется в ходе проведения методики “Социометрия”, наблюдения, собеседования и анкетирования воспитанников и работников школы, анализа и качественной оценки подготовленных мероприятий, анализа информации о дальнейшем самоопределении воспитанников.

Формы организации:

- Самоуправление;
- Тренинги;
- Соревнования;
- шефская работа;
- деловые игры;
- коллективные творческие дела;

Материально- техническое обеспечение:

Обучающие занятия, тренинги, разработка сценариев и подготовка общешкольных и мероприятий проходит в школе.

Для реализации практической деятельности активно используются актовый зал, спортивный зал и площадка на территории школы, классные кабинеты, школьный библиотечный информационно - образовательный центр, материалы для оформления помещений и творческой деятельности детей, а также принтер, сканер, фотоаппарат.

Информационно- методическим ресурсом является библиотека школы, кабинет педагога-организатора.

Приложение

Рефлексия проведённого мероприятия

1. Расскажите о самом, на ваш взгляд, неудачном мероприятии.

- Какое мероприятие группе не удалось, или было сделано кое-как?
- В чём, по-вашему, заключалась причина «провала»?
- Кто из участников группы в наименьшей степени способствовал достижению цели мероприятия?
- Кто оказался «слабым звеном», почему так получилось (какие обстоятельства помешали, в чем была ошибка участника)?
- Что нужно сделать, чтобы в дальнейшем избежать подобных ситуаций?
- Могло ли быть хуже, чем получилось?
- Что/ кто способствовал проведению мероприятия, «спасению» ситуации?

2. Расскажите о самом ярком негативном впечатлении от работы.

- Что, когда, как и где произошло?
- Почему это произвело на вас впечатление?
- Почему эта ситуация была для вас неприятной.
- Чего вы на самом деле ожидали от людей/событий, себя самого?
- Как это событие (случай, ситуация) повлияло на вас (ваши мысли, чувства, поступки, отношение к чему-то или кому-то).

3. Расскажите о самом, на ваш взгляд, лучшем, успешном мероприятии.

- Какое мероприятие группе удалось особенно хорошо?
- В чем, по-вашему, заключался залог успеха?
- Кто из участников группы в наибольшей степени способствовал достижению цели мероприятия?
- Можно ли было сделать это мероприятие еще более эффективным? За счет чего?

4. Расскажите о вашем самом ярком позитивном впечатлении от работы.

- Что, когда, как и где произошло?
- Почему это произвело на вас впечатление?
- Как это событие (случай, ситуация) повлияло на вас (ваши мысли, чувства, поступки, отношение к чему-то или кому-то).

5. Появились ли у вас какие-то новые идеи, цели, мечты, идеалы, задачи личностного развития, потребности в связи с работой в вожатском отряде?

6. Оцените свою работу по 15 балльной шкале.

- По каким критериям вы оцениваете свою работу?
- За что ставите баллы? Как можно увидеть, что уровень достижений соответствует критерию? Как «на глаз» (или по другим признакам – по каким?) определить, успешна ваша работа или нет?

Методическое обеспечение образовательной программы

«Школа вожатых»

1. Подвижные игры:

Игра «Удочка»

Игра проводится в зале или на площадке. Для ее проведения необходима веревочка длиной 3-4 м. с мешочком, наполненным песком. Играющие становятся в круг, в центре стоит водящий с веревочкой в руках. Водящий начинает вращать веревочку так, чтобы мешочек скользил по полу под ногами подпрыгивающих игроков. Задевший мешочек становится в центр круга и вращает веревочку, а бывший водящий идет на его место. Выигрывает тот, кто ни разу не задел веревочку. При вращении веревочки нельзя отходить со своего места.

Игра «Кошки-мышки»

Игра Кошки-мышки: количество игроков может быть от 10 до 30. Перед началом игры нужно выбрать двух водящих кошку и мышку. Остальные играющие становятся в круг, примерно на расстоянии одного шага друг от друга, и берутся за руки, образуя между собой ворота. Кошка стоит за кругом, мышка в круге. Кошка старается войти в круг и поймать мышку.

При этом кошке разрешено прорывать цепь игроков, подлезать под сцепленные руки или даже перепрыгивать через них. Играющие стараются не пропустить кошку, но при этом запрещается сдвигать плечи. Если кошка наконец проберется в круг, играющие сразу открывают ворота и мышка выбегает из круга, а кошку они стараются из круга не выпускать. Если кошка поймает мышку, то они встают в круг, а играющие выбирают новых кошку и мышку.

Игра «У кого мяч?»

Цель игры: постараться обмануть водящего, чтобы он не догадался, у кого из играющих мяч. Выбирают водящего. Водящий берет в руки мяч. Встав ко всем спиной, он бросает мяч через голову. Тот, кто поймает мяч, прячет его за спину, и все остальные тоже прячут руки за спину, делая вид, что у них в руках мяч. Все хором кричат, «У кого мяч?», а водящий поворачивается к игрокам и пытается угадать, у кого же мяч на самом деле. Если водящий угадает, он бросает мяч снова. Если же он ошибется, то водящим становится тот, у кого мяч.

Игра «Классы»

Знакомая всем с детства подвижная игра. Нужно нарисовать "классы" на твердой поверхности на улице, или наклеить при помощи липкой ленты на полу дома, потом игрок бросает битку в нарисованный первый квадрат так, чтобы она не касаясь линий. Сначала битка кидается в первый «класс», затем во второй и т. д. Как только она оказывается в нужном квадрате, игрок должен приблизиться к ней, скача на одной ноге по порядку через все «классы». Затем битка подбирается, игрок поворачивается кругом и возвращается назад, сохраняя равновесие и не наступая на линии. Игра длится до тех пор, пока игрок не наступит на линию или не потеряет равновесия; тогда наступает очередь другого игрока. Побеждает в игре "Классы" тот, кто первым проскачет от первого «класса» до восьмого.

Игра "Солнце и месяц"

Сзывайте на площадку для игры как можно больше мальчиков и девочек. Много игроков - игра веселее! Сперва надо назначить двух вожаков, лучше таких, которые повыше ростом: они будут изображать ворота. Выбранные должны отойти в сторонку и тихонько, чтобы другие их не слышали, сговориться, кто будет солнцем, кто месяцем. После этого солнце и месяц возвращаются на прежнее место. К их приходу все другие участники игры уже успели выстроиться вереницей. Первый упирается руками в бока, второй кладет руки ему на плечи, и все остальные кладут руки на плечи тому, кто стоит впереди него.

Или так: играющие тоже становятся один за другим, потом берут друг друга за пояс или за рубашку сзади. Солнце и месяц берутся за руки и высоко поднимают их: получают "живые ворота". Затем вереница с какой-нибудь песенкой идет к воротам и проходит через них.

Можно петь любую песенку, например такую:

Шла, шла тетеря,
Шла, шла рябая,
Шла она лугом,
Вела детей кругом:
Старшего,
Меньшого,
Среднего,
Большого.

С этой песенкой вереница пройдет через ворота. Солнце и месяц пропустят всю вереницу, а последнего тихонько спросят:

-К кому хочешь, к солнцу или к месяцу?

Надо тихо ответить, к кому ты желаешь пойти. И тогда солнце или месяц скажет:

-Иди ко мне, и последний из вереницы станет сбоку от того, кого он выбрал. Так вереница проходит с песенкой через ворота и раз, и два, и три, и четыре... И с каждым разом она все уменьшается, а у солнца и месяца вырастают "хвосты" - у одного покороче, у другого подлиннее. Игроки стоят возле солнца и месяца или в ряд, или гуськом - один за другим. Наконец от длинной вереницы останется двое игроков, а потом один. Солнце и месяц останавливают его и спрашивают, к кому он хочет идти. Этот последний игрок идет либо к

солнцу, либо к месяцу, как пожелает.

После этого начинают считать: к кому перешло больше игроков - к солнцу или к месяцу. Если у солнца больше ребят, они все, вместе с солнцем, дразнят месяцевых ребят:

-Солнце греет, к нему все идут, а месяц холодный, к нему идти не хотят!

Если у месяца больше ребят, то они дразнят:

- Солнце жарит и палит, к нему не хотят идти. Месяц - ясный, ночью светит, к нему все идут!

И при этих словах приплясывают, прищелкивают пальцами. Если игра понравилась, можно повторить ее еще раз. Похожие игры есть у русских, латышских и удмуртских ребят.

Игра «Море волнуется»

Водящий говорит: "Море волнуется - раз, море волнуется - два, море волнуется - три, морская фигура, на месте замри!" Плавно передвигающиеся игроки на последнем слове замирают, изображая некое застывшее действие, характерную позицию (необязательно связанную с морем). Водящий обходит статуи и, показывая на одну из них, пытается угадать, что это за фигура. Если водящий угадывает, то фигура оживает и представляет какое-то действие.

Закончив его, игрок становится водящим. Игра начинается сначала.

В другом варианте этой игры ведущий заказывает, кого нужно изобразить: "Фигура балерины (медвежонка, розы, дождя), на месте замри". Тогда он выбирает несколько фигур, по очереди дотрагивается до них - фигуры "отмирают", делают несколько движений. Затем ведущий определяет самое красивое, артистичное исполнение - этот игрок становится ведущим.

Игра «Построй шеренгу, круг, колонну»

Дети свободно ходят в разных направлениях по площадке. В соответствии с сигналом стараются быстро построиться в колонну, шеренгу, круг. Надо указать заранее, в каком месте можно встать в колонну или шеренгу. Круг желательно строить вокруг какого-нибудь ориентира (бугорок, пень, куст, дерево, большой отдельно расположенный камень).

Правила: строиться быстро, не толкаясь, находя свое место; соблюдать равенство в колонне и шеренге.

Усложнение: распределить детей на 3—4 подгруппы; побеждает та подгруппа, которая лучше выполнит построение по сигналу.

Игра «Гонка мячей»

Играющие делятся на две, три или четыре команды и становятся в колонны по одному. У стоящих впереди по волейбольному мячу. По сигналу руководителя начинается передача мячей назад. Когда мяч дойдет до стоящего сзади, он бежит с мячом в голову колонны (все делают шаг назад), становится первым и начинает передачу мяча назад и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока каждый из игроков команды не побывает первым. Надо следить за тем, чтобы мяч передавался с прямыми руками с наклоном назад, а дистанция в колоннах была бы не менее шага.

Игра «Бой петухов»

Играющие делятся на две команды и становятся в 2 шеренги одна против другой. Между ними чертится круг диаметром 2 м. Капитаны посылают в круг по одному «петуху». «Петухи» становятся в круг на одной ноге, другую подгибают, руки держат за спиной. По сигналу «петухи» стараются вытолкнуть соперника плечом из круга или заставить его встать на обе ноги. Кому это удастся – получает очко для своей команды. Когда все «петухи» примут участие в игре, подсчитываются очки. Выигрывает команда, получившая больше очков.

Игра «Скатывание шаров»

Эту игру лучше проводить после снегопада. Играющие делятся на несколько групп (по 5-10 человек) и расходятся по площадке. По сигналу руководителя каждая группа начинает скатывать из снега шар. Через 10-15 минут подается второй сигнал, и ребята подкатывают свои шары к руководителю. Побеждает группа, чей шар окажется больше.

Скатанные шары можно использовать для постройки снежной крепости, лабиринта или других сооружений из снега.

Игра «Залп по мишени»

В игре участвуют 3-4 команды (по 3 игрока в каждой). По числу команд надо приготовить мишени - квадратные кусочки фанеры размером примерно 25X25 см, укрепленные на подставках.

В начале игры мишени устанавливаются в 6 шагах от черты, за которой располагаются команды. По сигналу руководителя все игроки каждой команды одновременно бросают снежки в свою мишень (каждый по одному снежку). Если в результате этого залпа какая-нибудь из мишеней перевернется, ее отставляют дальше на один шаг.

Побеждает команда, которая к концу игры дальше отодвинет свою мишень.

Игра «Осада снежной крепости»

Из снега строится крепость - стена высотой 1,2-1,5 м и длиной 4-5 м. По числу снайперов (их может быть 5-6) заготавливаются мишени - фанерные кружки диаметром 60-70 см, прибитые к палкам.

Играющие разбиваются на две равные команды: одна находится внутри крепости (за стеной), другая - в 8-10 м от нее на линии огня. Участникам игры, находящимся в крепости, вручают по одной мишени. По команде судьи все мишени поднимаются над крепостью на 3-4 минуты. Каждый снайпер старается за это время попасть снежком в мишень. В случае попадания он громко объявляет: «Попа! - раз, попа! - два» и т. д. Судья следит за правильностью подсчетов. Затем команды меняются ролями. Побеждает команда, у которой окажется больше попаданий.

Игра «Угадай чей голосок»

Один участник игры становится в круг и закрывает глаза. Дети идут по кругу, не держась за руки, и говорят: "Мы собрались в ровный круг, повернемся разом вдруг, и как скажем скок - скок - скок! - Угадай чей голосок?" Слова "Скок - скок - скок!" произносит один ребенок по указанию руководителя. Стоящий в центре должен узнать его. Тот, кого узнали, становится на место водящего.

Игра «Краски»

Среди играющих в красочки выбирается водящий - "монах" и ведущий - "продавец". Все остальные игроки загадывают втайне от "монаха" цвета, причем цвета не должны повторяться. Игра начинается с того, что водящий приходит в "магазин" и говорит: "Я, монах, в синих штанах, пришел к вам за красочкой". Продавец: "За какой?". Монах (называет любой цвет): "За голубой".

Если такой краски нет, то продавец говорит: "Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси да назад принеси!" "Монах" начинает игру с начала. Если названная краска есть, то игрок, загадавший этот цвет, пытается убежать от "монаха", а тот его догоняет. Если догнал - "красочкой" становится водящий, если нет - игра начинается сначала.

Игра «Земля, вода, воздух, ветер»

Игра актуализирует представления детей о природе, способствует расширению знаний, дает возможность детям убедиться в правильности собственных ответов. Кроме того, развивается внимание, актуализируется память. Ребята учатся слушать друг друга и ведущего, быстро реагировать.

Размещение лучше всего организовать в форме круга. В игре можно использовать дополнительно: - игрушку, какой-то предмет, который будет передаваться.

Продолжительность игры: 20-30 минут.

ХОД:

Игра имеет две интерпретации:

1. Детям объясняется смысл стихий. Если ведущий говорит «земля», то ребята должны быстро назвать животных или растения, которые живут на земле. Если называется «вода», то ребята называют представителей растительного мира, если «ветер», то кружатся, если «воздух» - то те живые существа, которые могут обитать в воздухе.

На кого укажет ведущий, или перейдет символ передачи, должен ответить .

В течение 5 секунд нужно ответить. Ответы не должны повторяться. За неправильный ответ участники не выходят из игры, а получают штрафные жетоны. Использование жетонов позволяет детям не расстраиваться, быть более увереннее, оставаться на одном уровне с участниками игры.

2. Во втором варианте дети проявляют в большей мере свое умение работать в группе, умение слушать ведущего. На каждую стихию дается установка- выполнить то, или иное задание. Например, если называется «воздух» - дети должны делать взмахи руками, если – «земля» , то

прыгать как лягушка (как зайчик, изобразить слона, медведя, цветок и т. д.), если – «вода» - изобразить различные движения пловца, если “ветер” - подуть, покружиться, закачаться, как деревья.

Движения могут усложняться, ведущий может меняться. В конце игры может быть подведен итог, на котором ребятам предлагается попробовать вспомнить, какие животные и растения были названы и подытожить богатство и разнообразие природного мира.

Игра "Ручеек".

Игру эту знали и любили еще наши прабабушки, и дошла она до нас почти в неизменном виде. Здесь нет необходимости быть сильным, ловким или быстрым, эта игра иного рода - эмоционального, она создает веселое и жизнерадостное настроение.

Правила просты. Играющие встают друг за другом парами, обычно мальчик и девочка, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор. Игрок, которому пара не досталась, идет к истоку «ручейка» и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало "ручейка"... И, проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен. Так "ручеек" движется долго, непрерывно - чем больше участников, тем веселее игра.

Игра «Успей занять место»

Играющие образуют круг и рассчитываются по порядку номеров. Водящий становится в центре круга. Он громко называет два каких-либо номера. Вызванные номера должны немедленно поменяться местами. Воспользовавшись этим, водящий старается опередить одного из них и занять его место. Оставшийся без места идет водить.

Номера, присвоенные участникам в начале игры, не должны меняться, когда тот или иной из них временно становится водящим.

Календарно-тематическое планирование для детей от 8 до 10 лет

| № п/п | Тема | Деятельность учащихся | Кол-во часов | подг (40 л) |
|-------|---|---|--------------|-------------|
| 1. | Вводное занятие, знакомство с программой вожатых | Знакомство вожатых с видами деятельности, основными направлениями методик проведения мероприятий. | 4 | |
| 2. | Формирование правильного проведения игры. Помощь классам в подготовке школьных мероприятий по плану воспитательной работы. | Формирования правильного проведения упражнений и игр различных форм («Собачка», петушок, жираф, кукушка, соловей и т.п.) Различная помощь в подготовке классов к мероприятиям школьного уровня, в оформлении классных уголков. | 8 | |
| | Овладение навыками проведения динамических пауз на переменах. Помощь классам в подготовке школьных | Выбор динамических игр для проведения на переменах: Игра «Классы», "Запрещенное движение" "Попрыгунчики-воробушки", "Перемена мест", "День и ночь! - "Пройди и не задень" Удочка", Поймай ленту", | 16 | |

| | | | | |
|----|--|--|----|------|
| | мероприятий по плану воспитательной работы. | "Совушка", «Пятнашки», «Ноги от пола!», «Красный цвет – зеленый цвет», «Спящий пират», Урок – инсценировка. | | |
| 3. | Развитие двигательных способностей. Помощь классам в подготовке школьных мероприятий по плану воспитательной работы. | - развитие подвижности и ловкости (игры «Снеговик», «Баба-Яга», «Буратино и Пьеро», «Ритмический этюд», считалочки с движениями, «Шея есть, шеи нет») | 12 | |
| 4. | Жесты как важное средство выразительности. Помощь классам в подготовке школьных мероприятий по плану воспитательной работы. | развитие воображения (игры «Король», «День рождения», «Что мы делали не скажем, но зато мы вам покажем», «Как живешь?») - формирование знаний о многообразии жестов (пластические жесты: иди сюда, уходи, согласие, несогласие, просьба, отказ, плач, ласка, клич, приветствие, прощание, приглашение, благодарность, негодование, не знаю и т.д.) | 16 | |
| 5. | Помощь классам в подготовке школьных мероприятий по плану воспитательной работы. | Изготовление плакатов, реквизитов различного рода к мероприятиям. | 4 | |
| 6. | Мимика как средство передачи настроения. Подготовка к школьным мероприятиям. | упражнения для губ: «Трубочка», «Дудочка»; зарядка для шеи и челюсти: наклоны и качания головы в разные стороны, «Удивленный бегемот», «Зевающая пантера», упражнения для языка: «Жало», «Колокольчик», «Кошечка лакает молоко»; игры «Сочини предложение», «День рождения», «Фраза по кругу»; тренинг «Мне нравится, ... а тебе?» | 8 | |
| | Всего: | | | 68 ч |

Список литературы (для педагога)

1. *Абраменко В.И., Алексеев А.А.* Практикум по общей психологии. – М., 2008.
2. *Берштейн А.* Школьный блюз. Автопортрет на фоне профессии. – М., 2007.
3. *Большаков В.Ю.* Психотренинг. – СПб., 2004.
4. *Вожатому «Орленка».* – Центр. метод. кабинет, 2003.
5. *Жариков Е., Крушельницкий Е.* Для тебя и о тебе. – М., 2009.
6. *Иванов И.П.* Методика коммунарского воспитания. – М., 2006.
7. *Игры для скаутов.* – Петрозаводск, 2009
8. *Кан-Калик В.А.* Грамматика общения. – М., 2012.

9. Картоотека коллективных познавательных игр и ролевых игр. – М., 2010.
10. Курс практической психологии, или Как научиться работать и добиваться успеха. – Ижевск, 2006.
11. *Леви В.* Нестандартный ребенок. – М., 2007.
12. *Леви В.* Цвет судьбы. – СПб., 2012.
13. *Луточкин А.Н.* Как вести за собой. – М., 2014.
14. *Найк Анита.* Практическая психология для девочек, или Как относиться к себе и мальчикам. – М., 2007.
15. *Прутченков А.С.* Тренинг личностного роста. – М., 2011.
16. Психологические тесты для всех. – Киев, 2001.
17. Психологические тесты для тинэйджеров. – Киев, 2004.
18. *Родчанин Е.Г., Зюнин И.А.* Гуманист. Мыслитель. Педагог: Об идеалах В.А. Сухомлинского. – М., 2001.
19. *Рудестам Ньелл.* Групповая психотерапия. – М., 2003.
20. *Снайдер Ди.* Практическая психология для подростков, или Как найти свое место в жизни. – М., 2011.
21. *Тидор С.Н.* Психология управления: от личности к команде. – Петрозаводск, 2007.
22. *Уайтсайд Р.* О чем говорят лица. – СПб., 2008.
23. *Щуркова Н.Е.* Собрание пестрых дел. – Петрозаводск, 2005.
24. Журналы: Внешкольник, Воспитание школьников, Время колокольчиков, Школьное воспитание и др.

Список литературы (для обучающихся)

1. *Кульневич С.В., Лакоценин Т.П.* Воспитательная работа в современной школе. Воронеж, 2011г.
2. *Луточкин А.Н.* Как вести за собой. Москва. Просвещение. 2006г.
3. *Нечаев М.П.* «Диагностика воспитанности» Москва, 2013г.
4. *Пружинская В.Б., Фёдорова Л.Ф.* Вожатому летнего оздоровительного лагеря. Сыктывкар, 2013г.
5. *Ромашина Л.А.* Летний отдых и оздоровление детей и подростков в Тамбовской области, 2010г.
6. *Шмаков С.А.* Лето – М.: №13 «Магистр», 2009г.