

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ  
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ХАБАРОВСКА  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ Г. ХАБАРОВСКА  
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР «СКАЗКА»

ПРИНЯТА

на заседании  
Педагогического совета  
МАУДО ДЮЦ «Сказка»  
протокол №4 от 29.06.2023 г.



УТВЕРЖДАЮ

Директор  
МАУДО ДЮЦ «Сказка»  
*В.Н. Пашкевич*  
В.Н. Пашкевич  
29 июня 2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Большая игротека»  
(социально-педагогическая направленность)**

Возраст учащихся: 7-12 лет

Срок реализации: 1 год

Уровень освоения: базовый

Автор-составитель:

Максименко Елена Владимировна,  
педагог дополнительного образования

ХАБАРОВСК-2023

## Информационная карта программы

Ведомственная принадлежность	Управление образования администрации г. Хабаровска Хабаровского края
Наименование учреждения	Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования г. Хабаровска «Детско-юношеский центр «Сказка»
Дата образования и организационно-правовая форма учреждения	ДЮЦ «Сказка» образован в 1990 году. В настоящее время муниципальное автономное учреждение.
Адрес учреждения	681022, Хабаровский край, г. Хабаровск, ул. Сигнальная, дом 4, тел. 8 (4212) 98-04-53
Фамилия, имя, отчество педагога	Максименко Елена Владимировна
Образование педагога	высшее, профессиональная переподготовка «Педагогика дополнительного образования детей и взрослых»
Должность	педагог дополнительного образования
Контактные телефоны	рабочий телефон 8 (4212) 98-04-53
Полное название образовательной программы	дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Большая игротека»
Специализация программы	социально-педагогическая направленность
Тип программы	общеразвивающая
Уровень освоения программы	базовый
Цель программы	гармоничное и всестороннее воспитание личности, основывающееся на интеллектуальном и творческом развитии детей, развитии в единстве умственных способностей, личностных качеств и трудовых навыков, посредством игровой деятельности.
Задачи программы	<p><b>Предметные:</b> познакомить детей с видами настольных игр; обучить детей основным правилам ведения настольных игр, в том числе интеллектуальных; научить самостоятельно придумывать игры, творчески осмысляя правила; способствовать развитию потребности в играх различного характера с целью занять свое свободное время.</p> <p><b>Метапредметные:</b> воспитать чувство товарищества и личной ответственности; воспитать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, толерантность); способствовать развитию мышления (логическое, образное, ассоциативное), развить коммуникативные умения и навыки, обеспечивающие совместную деятельность в группе, сотрудничество, общение.</p> <p><b>Личностные:</b> формировать уважение к труду, людям труда, бережное отношение к результатам труда, ответственное потребление; формировать основные навыки личной и общественной гигиены, безопасного поведения в быту, природе, обществе; развивать доброжелательность, сопереживание, готовность оказывать помощь при подготовке и проведении игр, акций, выражать неприятие поведения, причиняющего физический и моральный вред другим людям.</p>

Срок реализации	1 год
Место проведения	МАУДО ДЮЦ «Сказка» ул. Сигнальная, дом 4
Возраст участников	7 – 12 лет
Контингент уч-ся	школьники
Краткое содержание программы	Дети не только проводят время занятия в игре, но и по результатам пройденных игр создают собственную настольную игру в качестве проекта по программе. Программа состоит из двух модулей. Первый модуль игровой, дети изучают виды настольных игр, правила, алгоритмы, играют. Второй модуль учебный, дети создают собственный проект в форме настольной игры, самостоятельно разрабатывают основные принципы, цели и правила, создают прототип, тестируют и запускают финальную версию игры. Смена видов деятельности, от игры к обучению и на оборот, способствует развитию коммуникабельности, усидчивости и оптимизма. Также, программа способствует эстетическому развитию учащихся.
История осуществления реализации программы	программа разработана в 2023 г. и будет реализована в 2023-2024 гг
Прогнозирование возможных (ожидаемых) позитивных результатов.	Предметные: смогут демонстрировать правила поведения и взаимодействия друг с другом во время коллективной игры; будут разбираться в правилах популярных настольных игр и уметь в них играть; смогут самостоятельно придумывать настольные игры и организовывать свой досуг. Метапредметные: смогут договариваться о правилах общения и поведения в группе и следовать им; будут выполнять различные роли в групповой игре, сотрудничать в совместном решении задачи. Личностные: будут проявлять уважение к труду, людям труда, бережно относиться к результатам труда; будут проявлять основные навыки личной и общественной гигиены, безопасного поведения в быту, природе, обществе; будут проявлять доброжелательность, сопереживание, готовность оказывать помощь при подготовке и проведении игр, акций, выражать неприятие поведения, причиняющего физический и моральный вред другим людям.
Прогнозирование возможных негативных результатов.	Содержание программы может быть не полностью освоено обучающимися в силу организационных моментов (совмещение нескольких направлений дополнительного образования и соответственно накладок в расписаниях) и личностных особенностей ребенка (характер, низкая мотивация и концентрация).
Прогнозирование коррекции возможных негативных результатов	Индивидуальное сопровождение ребенка и дифференцированный подход при работе в группах.

## Раздел 1. Комплекс основных характеристик ДООП

### 1.1 Пояснительная записка

Работа с детьми по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Большая игротека» обеспечивает их общее психическое, интеллектуальное и социальное развитие, способствует успешному развитию коммуникативных способностей и навыков межличностного общения.

Данная программа разработана согласно требованиям следующих нормативно-правовых актов и государственных программных документов:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» (от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ);
- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года и плана мероприятий по ее реализации»;
- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 г. №996-р «Стратегия развития и воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
- Постановление Главного врача от 28.09.2020 №28 СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление администрации г. Хабаровска от 25.10.2019г. №3501 «Об утверждении Положения о персонифицированном дополнительном образовании детей на территории городского округа «Город Хабаровск»;
- Устав МАУДО ДЮЦ «Сказка».

#### *Актуальность программы*

Игра – один из тех видов детской деятельности, которой используется взрослыми в целях воспитания, обучая их различным действиям с предметами, выполнению заданных алгоритмов, способам и средствам общения. В игре ребёнок развивается как личность, у него формируется те стороны психики, от которых впоследствии будут зависеть успешность его учебной и трудовой деятельности, его отношения с людьми. Игра, с одной стороны, создаёт зону ближайшего развития ребёнка, а потому является ведущей деятельностью. Это связано с тем, что в ней зарождаются новые, более прогрессивные виды деятельности и формирование умения действовать коллективно, творчески, управлять своим поведением и т.д. С другой стороны, её содержание питают продуктивные виды деятельности и постоянно расширяющиеся жизненный опыт детей. Данная программа,

основанная на изучении и создании настольных игр, позволяет ребенку расширить возможности мировосприятия и адаптироваться к ярким эмоциональным проявлениям.

### *Педагогическая целесообразность*

Настольные игры не только учат детей терпению и следованию правилам, красивым победам и достойным поражениям. Они помогают развивать «гибкие навыки», связанные с личными качествами и социальным взаимодействием: эмоциональный интеллект, критическое мышление, коммуникация, работа в команде и др., что в свою очередь влияет на формирование характера, а также на интеллектуальное и речевое развитие ребёнка.

*Отличительная особенность* программы в том, что дети не только проводят время занятия в игре, но и по результатам пройденных игр создают собственную настольную игру в качестве проекта по программе.

Программа состоит из двух модулей. Первый модуль игровой, дети изучают виды настольных игр, правила, алгоритмы, играют. Второй модуль учебный, дети создают собственный проект в форме настольной игры, самостоятельно разрабатывают основные принципы, цели и правила, создают прототип, тестируют и запускают финальную версию игры.

Смена видов деятельности, от игры к обучению и наоборот, способствует развитию коммуникабельности, усидчивости и оптимизма. Также, программа способствует эстетическому развитию учащихся.

## **1.2 Цель и задачи программы**

**Цель:** гармоничное и всестороннее воспитание личности, основывающееся на интеллектуальном и творческом развитии детей, развитии в единстве умственных способностей, личностных качеств и трудовых навыков, посредством игровой деятельности.

### **Задачи:**

#### *Предметные:*

- познакомить детей с видами настольных игр;
- обучить детей основным правилам ведения настольных игр, в том числе интеллектуальных;
- научить самостоятельно придумывать игры, творчески осмысляя правила;
- способствовать развитию потребности в играх различного характера с целью занять свое свободное время.

#### *Метапредметные:*

- воспитать чувство товарищества и личной ответственности;

- воспитать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, толерантность - терпимость);
- развить коммуникативные умения и навыки, обеспечивающие совместную деятельность в группе, сотрудничество, общение;
- способствовать развитию мышления (логическое, образное, ассоциативное).

*Личностные:*

- формировать уважение к труду, людям труда, бережное отношение к результатам труда, ответственное потребление;
- формировать основные навыки личной и общественной гигиены, безопасного поведения в быту, природе, обществе;
- развивать доброжелательность, сопереживание, готовность оказывать помощь при подготовке и проведении игр, акций, выражать неприятие поведения, причиняющего физический и моральный вред другим людям.

### 1.3 Особенности реализации программы

*Форма обучения* – очная. Возможна реализация данной программы с применением электронных и дистанционных технологий.

*Уровень освоения содержания программы* – базовый.

*Адресат программы*

Программа рассчитана на детей 8-12 лет, на основании заявления родителя (законного представителя).

Зачисление детей на данную программу, осуществляется в соответствии с рекомендациями СП 2.4.3648-20, без предварительного отбора.

*Объем и срок освоения программы*

Срок реализации	Количество часов	Количество занятий в неделю	Продолжительность одного занятия	Количество часов в неделю
1 год	129	2	40 минут	3

*Режим организации занятий*

Продолжительность 1 часа занятий - 40 минут, перерыв между занятиями 10 мин.

*Формы организации образовательного процесса*

Групповая, коллективная, командная, игра. На занятиях используются игры с правилами. Дети учатся действовать по инструкциям и правилам конкретных современных общеразвивающих игр. Занятия по программе предполагает творческую активность и самостоятельность. Игры имеют правила, но предполагают творческую свободу, ребята в процессе некоторых

игр могут менять условия и придумывать альтернативные варианты. Процесс игр обсуждается.

*Занятие первого модуля состоит из трех частей:*

1. Вводная часть: коллективный выбор игры из предложенного педагогом перечня, описание заданий, правила игры, обсуждение плана действий, деление на группы или команды при необходимости;
2. Основная часть: игра;
3. Заключительная часть: подведение итогов игры, рефлексия.

*Занятия второго модуля состоит из двух частей:*

1. Вводная часть: разбор основных принципов\постановка цели\создание правил\создание прототипа\тестирование\запуск финальной версии игры.
2. Основная часть: разработка настольной игры.

Занятия включают здоровые берегающие технологии в образовании: организационные моменты, проветривания помещения, перемены, перерывы, во время которых выполняются упражнения для глаз и физические упражнения для профилактики общего утомления.

#### **1.4. Планируемые результаты**

*Предметные:*

- смогут демонстрировать правила поведения и взаимодействия друг с другом во время коллективной игры;
- будут разбираться в правилах популярных настольных игр и уметь в них играть;
- смогут самостоятельно придумывать настольные игры и организовывать свой досуг.

*Метапредметные:*

- смогут договариваться о правилах общения и поведения в группе и следовать им;
- будут выполнять различные роли в групповой игре, сотрудничать в совместном решении задачи.

*Личностные:*

- будут проявлять уважение к труду, людям труда, бережно относиться к результатам труда;
- будут проявлять основные навыки личной и общественной гигиены, безопасного поведения в быту, природе, обществе;
- будут проявлять доброжелательность, сопереживание, готовность оказывать помощь при подготовке и проведении игр, акций, выражать неприятие поведения, причиняющего физический и моральный вред другим людям.

## 1.5 Содержание программы

### Учебный план

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Игротека	90	6	84	Тест
2	Мастерская игр	39	8	31	Проект
		129	12	117	

### Содержание

#### Раздел 1. Игротека

Теория: История возникновения настольных игр. Зачем нужны настольные игры? Правила настольных игр. Особенности взаимодействия участников игрового процесса.

Практика: Игра знакомство «Кто Это?». Настольная игра «Крокодил», дополнительные карты. Настольная игра «Имаджинариум», дополнительные карты. Большая викторина на знание детских сказок. Настольная игра «Сундучок знаний BrainBox: Россия», «Brainy Trainy: Критическое мышление», «Brainy Trainy: Эмоциональный интеллект», «Brainy Trainy: Инженерное мышление». Настольная игра «Свинтус», дополнительные карточки. Игры на логику. Настольная игра «Волшебник изумрудного города», зеркальные правила. Игра в детский квиз по героям мультфильмов. Игра угадай мелодию. Настольная игра «Монополия». Настольная игра «Концепт». Настольная игра «Диксит». Настольная игра «Эволюция». Настольная игра «Цитадели». Настольная игра «Спойлер».

#### Раздел 2. Мастерская игр

Теория: Алгоритм разработки настольной игры. Проработка идеи, цели и тематики настольной игры. Определение возрастных особенностей игры. Принципы разработки сканворда (кресворда).

Практика: Проработка механики и правил настольной игры. Игровое время и предельные размеры настольной игры. Проработка основных правил настольной игры и сопоставление их с возрастными особенностями. Победа, поражение, дополнительные карточки. Изготовление прототипа. Игровое поле. Фишки и фигурки. Дополнительные элементы игры. Тест финальной версии настольной игры. Разработка сканворда (кресворда). Итоговое занятие (рефлексия по модулю).

## 1.5 Календарный учебный график

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол- во часов
1		2	3
1.		Игра знакомство «Кто Это?». История возникновения настольных игр. Зачем нужны настольные игры? 90-32-01	2
2.		Алгоритм разработки настольной игры.	1
3.		Правила настольных игр.	2
4.		Алгоритм разработки настольной игры.	1
5.		Особенности взаимодействия участников игрового процесса.	2
6.		Проработка идеи и цели.	1
7.		Настольная игра «Крокодил»	2
8.		Проработка идеи и цели.	1
9.		Настольная игра с дополнительными картами «Крокодил»	2
10.		Тематика настольной игры.	1
11.		Настольная игра «Имаджинариум».	2
12.		Тематика настольной игры.	1
13.		Настольная игра с дополнительными картами «Имаджинариум».	2
14.		Определение возрастных особенностей игры.	1
15.		Настольная игра «Сундучок знаний BrainBox: Россия».	2
16.		Проработка механики настольной игры.	1
17.		Настольная игра «Волшебник изумрудного города» зеркальные правила.	2
18.		Проработка правил настольной игры.	1
19.		Настольная игра «Диксит»	2
20.		Проработка правил настольной игры.	1
21.		Настольная игра «Эволюция»	2
22.		Игровое время и предельные размеры настольной игры.	1
23.		Настольная игра «Свинтус»	2
24.		Игровое время и предельные размеры настольной игры.	1
25.		Игра в детский квиз по героям мультиков.	2
26.		Игровое время и предельные размеры настольной игры.	1
27.		Настольная игра «Крокодил»	2
28.		Проработка основных правил настольной игры.	1
29.		Настольная игра «Концепт»	2
30.		Проработка основных правил настольной игры	1
31.		Настольная игра «Brainy Trainy: Эмоциональный интеллект»	2
32.		Проработка основных правил настольной игры	1
33.		Настольная игра «Монополия»	2
34.		Проработка основных правил настольной игры	1
35.		Настольная игра «Монополия»	2
36.		Проработка основных правил настольной игры	1
37.		Настольная игра «Диксит»	2
38.		Правила и возрастные особенности игроков.	1
39.		Настольная игра «Спойлер»	2
40.		Алгоритм победы.	1
41.		Настольная игра «Спойлер»	2
42.		Алгоритм победы.	1

43.	Настольная игра «Крокодил»	2
44.	Алгоритм поражения.	1
45.	Настольная игра «Волшебник изумрудного города»	2
46.	Алгоритм поражения.	1
47.	Настольная игра «Эволюция»	2
48.	Особенности и виды дополнительных карточек.	1
49.	Игра угадай мелодию.	2
50.	Изготовление дополнительных карточек.	1
51.	Настольная игра «Цитадели»	2
52.	Изготовление дополнительных карточек.	1
53.	Настольная игра «Свинтус» дополнительные карточки.	2
54.	Изготовление прототипа игрового поля.	1
55.	Игры на логику	2
56.	Изготовление прототипа игрового поля.	1
57.	Игры на логику	2
58.	Изготовление прототипа игрового поля.	1
59.	Настольная игра «Brainy Trainy: Критическое мышление»	2
60.	Изготовление прототипа игрового поля.	1
61.	Настольная игра с дополнительными картами «Имаджинариум».	2
62.	Анализ тематики, возрастных особенностей и игрового времени, дополнительных атрибутов и итога игры.	1
63.	Настольная игра «Диксит»	2
64.	Тест прототипа настольной игры	1
65.	Настольная игра «Концепт» с дополнительными карточками	2
66.	Внесение правок в прототип настольной игры.	1
67.	Большая викторина на знание детских сказок.	2
68.	Внесение правок в прототип настольной игры.	1
69.	Настольная игра «Цитадели»	2
70.	Внесение правок в прототип настольной игры.	1
71.	Игра в детский квиз по российским мультфильмам	2
72.	Особенности фишек и фигурок.	1
73.	Настольная игра «Brainy Trainy: Инженерное мышление»	2
74.	Изготовление фишек и фигурок.	1
75.	Настольная игра «Свинтус» дополнительные карточки.	2
76.	Изготовление фишек и фигурок.	1
77.	Настольная игра «Монополия»	2
78.	Изготовление дополнительных элементов игры.	1
79.	Настольная игра «Монополия»	2
80.	Изготовление дополнительных элементов игры.	1
81.	Принципы разработки сканворда (кроссворда).	2
82.	Тест финальной версии настольной игры.	1
83.	Разработка сканворда (кроссворда).	2
84.	Тест финальной версии настольной игры.	1
85.	Разработка сканворда (кроссворда).	2
86.	Итоговое занятие.	1
	ИТОГО	129

## Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1 Условия реализации программы

*Материально-техническое обеспечение:*

Для достижения планируемых результатов программы необходимы: набор настольных игр (п. Содержание, раздел 1), 2 ноутбука или персональных компьютера, оснащение компьютеров выходом в Internet, набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага, мелки, шишки, пуговицы и т.п.). Интерактивная доска/проектор для педагога. Акустические системы (колонки, сабвуфер) и наушники. В работе могут использоваться справочники по компьютерной графике.

*Кадровое обеспечение:* программу может реализовать специалист со средним специальным или высшим образованием, прошедший обучение по программе «Педагог дополнительного образования».

*Методическое обеспечение программы:*

- плакат «Правила работы за персональным компьютером»;
- электронная информационная подборка «Правила техники безопасности»; «Допустимое время работы детей за компьютером», «Комплекс гимнастических упражнений для глаз, рук, опорно-двигательного аппарата»;
- литература по мультипликации, мультфильмы с демонстрацией различных техник;
- инструкции к настольным играм из комплекта игр или скаченные в сети Интернет.

### 2.2 Формы аттестации/контроля

Деятельность учащихся оценивается по:

- итогам их личных достижений;
- защите индивидуальных проектов;
- результатам финальной оценки знаний учащихся по мониторингу знаний, умений и навыков (Приложение 1).

*Итоговая аттестация* может быть организована следующим образом;

- для определения уровня овладения техническими терминами программы используется анализ практической работы и модели учащихся, педагогом систематически ведется педагогическое наблюдение;
- для выявления интереса к занятиям по программе используется анализ индивидуального продукта деятельности ребенка и посещаемость занятий;

- для определения креативности используется анализ творческого продукта обучающихся.

### 2.3 Оценочные материалы

Карта оценки знаний учащихся приведена в Приложении 1.

При реализации данной программы могут использоваться формы оценки:

- собеседование;
- участие в играх, акциях;
- организация игр для учащихся других детских объединений

Центра в рамках реализации сквозного проекта «Дети-детям».

Все эти формы предусматривают оценку творческого потенциала учащихся, уровня его коммуникативного общения с учетом развития познавательного интереса и формирования активной жизненной позиции.

Для отслеживания результативности данной программы используются следующие инструменты мониторинга:

- журналы педагога дополнительного образования;
- анализ результатов участия детей в защите творческих проектов;
- формирование и анализ фото и видео материалов;
- уровень удовлетворенности обучающихся и родителей

(диагностируется педагогом-психологом в соответствии с утвержденными локальными актами МАУДО ДЮЦ «Сказка» сроками и методиками). Уровень удовлетворенности обучающихся и родителей по данной программе диагностирует педагог-психолог ДЮЦ «Сказка» в сроки, утвержденные приказом по учреждению. В работе педагога-психолога применяются «Анкета выявления удовлетворенности для обучающихся» и «Анкета выявления удовлетворенности родителей обучающихся» А.А. Андреевой.

### 2.4 Воспитательный компонент

№	Название темы занятий	Воспитательная направленность	Формы реализации
1.	Игротека	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Беседы по тематическим календарным датам. Практическая работа.
2.	Мастерская игр	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Педагогическое наблюдение. Беседы. Изготовление фишек, элементов игр. Разработка сканвордов (кроссвордов). Разработка собственной тематической настольной игры.

			Организация игр для учащихся других детских объединений Центра в рамках реализации сквозного проекта «Дети-детям».
--	--	--	--

## 2.5 Список литературы

### *Литература для детей и родителей*

1. В. Дмитриева «1000 игр, загадок и конкурсов» / Дмитриева В. – М. Издательство «Сова», 2008. – 255 с.
2. Д. Лесной «Игорный дом СGM» / Лесной Д. – М., 2010. – 638 С.
3. О. Узорова «Большая книга игр» / Узорова О., Нефёдова Е. – М. Издательство «Астрель», 2009. – 96 с.

### *Интернет ресурсы:*

1. <http://www.maam.ru/detskijsad/znachenie-igr-dlja-vsestoronego-razvitija-lichnosti-reb-nka.html> - Значение игры для всестороннего развития личности ребёнка.
2. <https://cyberleninka.ru/article/n/organizatsiya-vospitatelno-razvivayuschej-raboty-kluba-nastolnyh-intellektualnyh-igr> - Организация воспитательно-развивающей работы клуба настольных интеллектуальных игр.
3. <https://nsportal.ru/shkola/raznoe/library/2023/05/22/ispolzovanie-nastolno-pechatnyh-igr-dlya-umstvennogo-razvitiya> - Использование настольно-печатных игр для умственного развития детей.

## Карта оценки знаний учащихся

\_\_\_\_\_ объединения

\_\_\_\_\_ группы \_\_\_\_\_

показатели	ФИ ребенка							
<b>1. Теоретическая подготовка обучающегося</b>								
знание техники разработки настольной игры								
знание видов настольных игр								
<b>2. Практическая подготовка ребенка</b>								
активное включение в игру								
Владение техниками разных настольных игр								
<b>3. Общеучебные умения и навыки ребенка</b>								
организация рабочего места								
применение полученных навыков в организации собственной учебной деятельности								
<b>4. Творческие достижения</b>								
проявление креативности в собственных работах								
<b>5. Личностное развитие ребенка</b>								
мотивация к познанию творчества								