

УПРАВЛЕНИЕ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ, СПОРТА
И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ г. КАЛУГИ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКО-ПОДРОСТКОВЫЙ ЦЕНТР «СОДРУЖЕСТВО»

Принята
на методическом совете
«27» августа 2021 г.
Протокол № 12
от «27» августа 2021 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА
«ВРЕМЯ ИГРАТЬ»**

*Возрастная категория – 10 - 18 лет
Срок реализации - 3 года
Педагог дополнительного образования
Петин Сергей Сергеевич*

г. Калуга,
2020 год

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Полное название программы	Дополнительная общеразвивающая программа «Время играть»
Автор программы	Петин Сергей Сергеевич
Должность автора	Педагог дополнительного образования
Название объединения	«Время играть»
Учреждение, реализующее программу	МБОУДО «ДПЦ «содружество»
Структурное подразделение, реализующее программу	Детско-подростковый клуб «РАДУГА»
Адрес структурного подразделения, реализующего программу	г. Калуга, ул. Вилонова, дом 31
Год разработки	2020
Вид программы	Модифицированная
Форма содержания и процесса педагогической деятельности программы	Комплексная
Срок реализации программы	3 года
Учебно-тематическое планирование	1 год обучения – 144 часа 2 год обучения – 144 часа 3 год обучения – 144 часа
Уровень освоения программы	Общекультурный
Возрастная категория	10 - 18 лет
Направление и вид деятельности	Социально-гуманитарное, социально-педагогическая адаптация.
Форма реализации	Очная
Даты внесения изменений и дополнений в программу	Новая редакция 2021 год Приложение № 3 от 23.08.2022 г.

[Приложение № 4 от 05.06.2023 г.](#)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Игры - серьезный образовательный инструмент. Именно игры позволяют развивать в деятельности необходимые универсальные умения и компетенции, во многом восполняя пробелы фронтальной педагогики и шаблонности преподавания.

Игра - вид деятельности, имитирующий реальную жизнь, имеющий четкие правила и ограниченную продолжительность.

Дополнительная общеразвивающая программа «Время играть» разработана на основе Положения о дополнительных общеразвивающих программах муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Детско-подростковый центр «Содружество».

Данная программа относится к программам социально-гуманитарной направленности и ориентирована на социально-педагогическую адаптацию.

Одно из определений игры «Игра есть действие, протекающее в определенных рамках места, времени, смысла в обозримом порядке и по добровольно принятым правилам, вне сферы материальной пользы и необходимости; сопровождающееся настроением и чувствами подъема и напряжения, отрешенности и восторга (Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий.- М., 1994)

В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр. Особенности игры в среднем и старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

Любая игра - это наука побеждать. В игре вырабатываются такие важные качества, как внимательность, усидчивость, память, настойчивость в достижении цели. А еще игра развивает умение общаться, учит логически мыслить, предвидеть последствия своих поступков.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие **функции**:

- ✓ развлекательную (это основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- ✓ коммуникативную: освоение диалектики общения;
- ✓ самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
- ✓ игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- ✓ диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- ✓ функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- ✓ межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- ✓ социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Участие ребенка в игре дает ему возможность осмыслить значение собственных поступков. Любая игра позволяет осуществлять пробы нравственной позиции.

Актуальность поднятой темы обусловлена потребностью общества в развитой социализированной личности. Одной из ключевых составляющих в структуре образования является духовно-нравственное развитие и воспитание обучающихся; подчеркивается важность социальной деятельности обучающихся, направленной на реализацию принципов сотрудничества и диалога, являющихся основой продуктивных и творческих взаимоотношений обучающегося с окружающим социумом и природой

Новизна этой программы состоит в обобщении и структурировании работы по развитию интеллектуальных, организаторских и коммуникативных способностей подростков через включение их в интеллектуальную досуговую деятельность как участников и организаторов интеллектуально - познавательных мероприятий путем совместной деятельности. Любая игра позволяет осуществлять пробы нравственных позиций. Воспитательное значение несет и отношение участников к правилам игры. Программа сочетает в себе проведение настольных, коммуникативных, интеллектуальных игр и досуговых программ, обучение детей и подростков проведению таких игр в группах сверстников.

Цель программы:

Развитие мышления, памяти и речи, фантазии, усидчивости, ответственности, навыков восприятия и анализа полученной информации. А так же развитие социальных навыков у обучающихся посредством настольных игр.

Задачи:

Обучающие:

- ✓ обучить детей и подростков разрабатывать и проводить интеллектуально-познавательные игры и конкурсные программы;
- ✓ создать условия для самореализации личности на основе индивидуального и дифференцированного подхода через включение в активную социально- досуговую деятельность.

Воспитательные:

- ✓ формировать положительные эмоции, благоприятный психологический климат в процессе досуговой деятельности и межличностного общения;
- ✓ придать досуговой деятельности развивающий и воспитывающий характер;
- ✓ формировать ценностное отношение к интеллекту.

Развивающие:

- ✓ развивать организаторские способности, коммуникативные умения и навыки межличностного общения;
- ✓ создавать условия для развития творческих и индивидуальных наклонностей.

Здоровьесберегающие:

- ✓ создать условия для развития гармоничной личности;
- ✓ способствовать сохранению физического и психологического здоровья подростков;
- ✓ приобщать к здоровому образу жизни.

Курс дополнительной общеразвивающей программы «ВРЕМЯ ИГРАТЬ» рассчитан на 3 учебных года. Программа каждого учебного года составляет 144 часа.

Возраст обучающихся 10 - 18 лет. Продолжительность занятия - 2 часа

Для обучения данной программе принимаются дети без специальной подготовки.

Данная дополнительная общеразвивающая программа основывается на **принципах:**

- ✓ природосообразности - игровая деятельность согласуется с общими законами развития природы и человека. Воспитывает его сообразно полу и возрасту. Формирует ответственность за развитие самого себя;
- ✓ культуросообразности - игра основывается на общечеловеческих ценностях культуры;
- ✓ коллективности - игра, как правило, осуществляется в детско- взрослой общности и дает юному человеку опыт жизни в обществе, опыт взаимодействия с окружающими людьми;
- ✓ диалогичности - искренность, взаимопонимание, признание и принятие между педагогом и обучающимся, ориентации на успешную деятельность.

Настольные игры можно разбить на группы в зависимости от приоритетной сферы, на развитие которой они направлены:

- ✓ Развитие речи и воображения: «Активити», «Диксит», «Эживоки», «Алиас»
- ✓ Устный счёт: «Халли Галли», «Шустрый садовник»
- ✓ Память: «Сюрпризы», «Аллес Тролли»
- ✓ Внимательность и реакция: «Дикие Джунгли», «Барабашка»
- ✓ Координация движений, мелкая моторика: «Дженга», «Гремучие Джунгли»
- ✓ Координация движений, крупная моторика: «Твистер»
- ✓ Пространственное воображение: «Тантрикс», «Блокус», «Катамино»
- ✓ Логика: «Кварто», «Квиксо», «Сет»
- ✓ Коммуникативные навыки: «Колонизаторы»
- ✓ Сенсорное развитие: «Контурсы», «Марракеш»
- ✓ Знакомство с мировой культурой: «Го», «Нарды», «Калах»

Настольные игры научат:

- ✓ Искать и находить решение сложных ситуаций. Именно в настольных играх моделируются различные задачи, которые необходимо решать. Кроме того, даже приложив усилия, можно оказаться далеко не на первом месте. Или соперники оказались проворнее, или удача отвернулась в самый ответственный момент — это не так важно, потому что следующую полезную способность, которую развивает настольная игра — умение достойно проигрывать.
- ✓ Достойно проигрывать важно не только в играх, это необходимо и в жизненных ситуациях, которые обязательно проверят на прочность каждого человека, даже самого маленького. И если последнее место на воображаемом пьедестале вызывает слезы, значит, уже как минимум одна область для тщательной тренировки появилась.
- ✓ Работать в команде — ещё одно важное условие для комфортной жизни в обществе. Сейчас почти в каждой вакансии от кандидата требуют умение работать в команде, то есть работодатели заинтересованы в людях, которые готовы обсуждать чужую точку зрения, существовать мирно в коллективе и достигать совместными усилиями высоких результатов. Даже если ваш ребенок никогда не откликнется на такую вакансию, все равно умение работать в команде — невероятно важная способность для жизни в социуме.
- ✓ Быстро принимать решения. Конечно, это не однозначное условие. Возникают такие задачи, которые лучше решать без спешки, но бывает и по-другому, когда нужно реагировать максимально быстро. Например, если хирург во время сложной операции будет долго раздумывать над своими действиями, операция рискует завершиться не самым лучшим образом. Быстро и качественно сделать выбор — это сложно, тем более, что слова «быстро» и «качественно» в одном предложении вызывают только ироничную улыбку, но это не значит, что этого достичь невозможно.
- ✓ Удерживать внимание — один из основных элементов настольных игр. Без концентрации внимания пропадает суть игры. А значит, необходимо сосредоточиться на главном, не упускать при этом мельчайшие детали из виду и придерживаться своей тактики, которая обязательно поможет выиграть.

Для повышения результативности обучения и более эффективного достижения цели и реализации программы большое внимание уделяется **воспитательной работе** на всех уровнях обучения.

Воспитательная работа в объединении выполняет задачи:

- ✓ развития морально-нравственных качеств обучающихся: честности; доброты; совести; ответственности, чувства долга;
- ✓ развития волевых качеств обучающихся: самостоятельности; дисциплинированности; инициативности; принципиальности, самоотверженности, организованности;
- ✓ воспитания стремления к самообразованию, саморазвитию, самовоспитанию;

- ✓ приобщения обучающихся детей к экологической и социальной культуре, здоровому образу жизни, рациональному и гуманному мировоззрению;
- ✓ формирования нравственного отношения к человеку, труду и природе;
- ✓ воспитания обучающихся в духе демократии, личностного достоинства, уважения прав человека, гражданственности и патриотизма.

В детском объединении педагогом дополнительного образования создается *воспитательная среда*, в которой с помощью приглашённых специалистов - педагога-организатора и педагога-психолога, привлекающих детей к участию в организационно-массовых мероприятиях в свободное время от освоения обучающимися основной дополнительной общеобразовательной программы реализуются и достигаются поставленные настоящей программой задачи воспитания, что делает процесс реализации программы воспитательной работы уникальным для данного детского объединения.

Режим занятий по программе включает в себя проведение педагогом дополнительного образования не менее одного воспитательного мероприятия в месяц.

Формы и виды проводимых воспитательных мероприятий, а так же методы воспитательной деятельности, определяются педагогом дополнительного образования в зависимости от особенностей реализуемой им основной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в соответствии с возрастными и психофизиологическими особенностями обучающихся.

Основные категории воспитательных мероприятий:

Мероприятия, направленные на интеллектуальное развитие обучающихся, расширение кругозора, изучение новых областей знаний. Это: беседа, лекция.

Мероприятия, направленные на развитие или коррекцию личностных характеристик обучающихся для достижения поставленных настоящей программой задач и реализации целевого назначения программы – формирования системы нравственных, морально-волевых и мировоззренческих установок как основы воспитанности обучающихся. Это тематическое мероприятие: выставка, выступление, игра, хакатон, флеш-моб, театрализованное представление, концерт и другие мероприятия, соответствующие направленности основной дополнительной образовательной программы.

Мероприятия, направленные на получение показателей результативности проводимых воспитательных мероприятий с целью дальнейшей комплексной оценки, полученных результатов и выявления показателя эффективности реализации программы воспитательной работы в детском объединении декоративно-прикладного творчества. Это тестирование, беседы, кейсовые задачи, ролевые игры и др.

В связи с возникшими обстоятельствами (карантинные условия) программа допускает применение форм **дистанционного обучения**.

Цели дистанционного образования - сделать работу педагога дополнительного образования творческой, более свободной, предоставить возможность самому решать, как выстроить систему преподавания предмета, дать возможность автоматизировать весь процесс. У педагога высвобождается больше времени для создания методических пособий, повышения уровня профессиональной подготовки. Также цель дистанционного образования - это внедрение в процесс обучения новейших современных информационных технологий, приобщение обучающихся к творческому подходу к процессу обучения, самостоятельной деятельности.

Благодаря современным информационным технологиям обучающиеся и их родители могут использовать различные информационные ресурсы тем самым, приобретают знания, сами для себя определяют способы познавательной деятельности. Это актуально на сегодняшний день и очень востребовано.

Основные цели педагога дополнительного образования – это научиться обучать в системе дистанционного образования, а основная задача не просто занять ребенка или группу, а выдавать материал последовательно, реализуя образовательную программу, не нарушая никаких педагогических компетенций. При переходе на дистанционное обучение

педагог анализирует свои образовательные программы, выделяет темы, которые необходимо изучить, оцените насколько реально выдать материал по этой теме не только в теоретической, но и практической форме.

Формы урока дистанционного обучения:

- ✓ Задания в формате презентации;
- ✓ Видеоуроки (заранее записанный и направленный обучающимся как учебный материал для самостоятельных занятий). Видеоурок включает: введение нового материала, аудио и видео иллюстрации, пояснения и рекомендации по выполнению тех или иных заданий, которые затем направляются обучающимся;
- ✓ Тесты; Кроссворды; Анкеты; Лекции; Онлайн-марафоны;
- ✓ Создание педагогом новых и использование имеющихся на Образовательных порталах и платформах ресурсов и заданий (текстовых, фото, видео, мультимедийных и др.)
- ✓ Индивидуальное занятие (индивидуальный урок в условиях дистанционного обучения – это видео общение педагога и обучающегося)
- ✓ Консультации – проводятся в различных доступных форматах в установленный для обучающихся промежуток времени.

Педагогом заранее подготовлены и загружены презентации, книги, списки материалов, инструкции, видеоролики, электронные курсы — все, что нужно изучить детям. Предусматривается обязательное предварительное тестирование дистанционного обучения с обучающимися в объединении.

После запуска дистанционного обучения педагог:

- ✓ собирает отзывы детей и родителей;
- ✓ сравнивает достижения тех, кто учится дистанционно и очно;
- ✓ регулярно проводит срезы знаний;
- ✓ отслеживает, как меняются успехи обучающихся, улучшаются ли показатели работы.

Организация и сопровождение самостоятельной работы обучающихся как отдельная форма организованного взаимодействия – это совместная деятельность педагога и обучающегося, основанная на обмене информации (электронная почта, sms-сообщения, «ВКонтакте» <https://vk.com/clubdpgraduga> или с помощью мессенджера WhatsApp или Viber. «Памятка для обучающихся на период дистанционного обучения (Приложение 1)

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности

Специфика данной программы такова, что о ее результатах необходимо судить по трем взаимосвязанным группам показателей:

- ✓ учебным (фиксирующим предметные и общеучебные знания, умения, навыки, приобретенные ребенком в процессе освоения образовательной программы;
- ✓ личностным (выражающим изменения личностных качеств ребенка под влиянием занятий в творческом объединении).
- ✓ метапредметным (выражающим способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и при решении проблем в реальных жизненных ситуациях)

Учебные результаты:

- ✓ знание основных терминов, определений и свойств психических процессов и качеств, умение анализировать, делать выводы, сравнивать,
- ✓ применять полученные знания в своей интеллектуальной деятельности.

Личностные результаты:

- ✓ сформированность интеллектуальной культуры,
- ✓ волевых качеств личности.
- ✓ сформированность первичных коммуникативных навыков.

Метапредметные результаты:

- ✓ умение самостоятельно работать над развитием психических процессов (памяти, воображения, внимания, мышления, речи и т.д.),
- ✓ психических качеств личности (характера, темперамента, способностей и интересов); способность контролировать и регулировать свое поведение в различных жизненных ситуациях.

Отслеживание результатов направленно на получение информации о знаниях, умениях и навыков воспитанников. Проводятся следующие виды диагностики (Приложение 2)

Вводная диагностика (проводится в начале учебного года) – направлена для выявления требуемых на начало обучения знаний, который дает информацию об уровне подготовки обучающихся. Для этого вида используются следующие методы:

- ✓ диагностическая беседа;
- ✓ опрос;
- ✓ наблюдение;
- ✓ игровые формы

Текущая диагностика (проводится в декабре, январе) – осуществляется в повседневной работе с целью проверки усвоения пройденного материала и выявления пробелов в знаниях обучающихся. Для этого используются следующие методы:

- ✓ тестирование;
- ✓ практическая работа (кроссворды, викторины, задачи);
- ✓ терминологические диктанты;
- ✓ терминологические карты;
- ✓ игровые формы;
- ✓ самоконтроль (самостоятельное нахождение ошибок, анализ и устранение обнаруженных пробелов)

Итоговая диагностика (проводится в конце учебного года). К отслеживанию результатов обучения предъявляются следующие требования:

индивидуальный характер, требующий отслеживание результатов за работой каждого обучающегося;

- ✓ разнообразие форм проведения, повышение интереса к его проведению;
- ✓ всесторонность, т.е. должна обеспечиваться проверка как практических, так и теоретических и интеллектуальных умений и навыков воспитанников.

Ожидаемые результаты реализации программы

Планируемые результаты освоения дополнительной образовательной программы представляют собой систему ведущих целевых установок и ожидаемых результатов освоения всех компонентов, составляющих содержательную основу образовательной программы.

Успешное выполнение этих задач требует от учащихся овладения системой универсальных и специфических учебных действий: регулятивных, коммуникативных, познавательных, на основе уровневого подхода: выделения ожидаемого уровня актуального развития большинства обучающихся и ближайшей перспективы их развития. Такой подход позволяет определять динамическую картину развития учащихся, поощрять их продвижение, выстраивать индивидуальные траектории обучения с учетом зоны ближайшего развития ребенка.

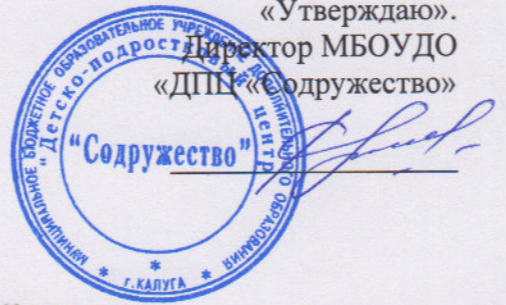
Промежуточные результаты: улучшение памяти, внимания, развитие логического мышления, улучшение взаимоотношений ребенка со сверстниками по субъективным оценкам самого ученика, других учащихся, педагогов, родителей.

Итоговые результаты: реализация психолого-педагогической программы предполагает развитие у учащихся децентрации, внимания, памяти, логического мышления, развитие коммуникативных навыков, самоконтроля и самообладания.

Мониторинг отслеживания результатов проводится в начале, середине и конце учебного года. Реализовывается через наблюдение, анкетирование, тестирование.

Востребованность: Программа разработана с учетом пожеланий обучающихся и их законных представителей.

Результаты проведенного опроса обучающихся и их родителей показали, что большинство ребят с большим желанием посещают объединение. Результаты анкетирования, проведенного в конце учебного года, свидетельствуют о потребностях обучающихся, родителей (законных представителей) в дополнительном образовании.



УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 год обучения

Название разделов и тем занятий	Количество часов		
	всего	теория	практика
Введение. Значение игры для развития личности. Инструктаж ТБ.	4	4	-
Раздел 1. Игры для развития психических процессов: память, внимание, мышление, воображение	52	12	40
Тема 1.1 Игры с шашками	16	4	12
Тема 1.2 Игры с карточками	18	4	14
Тема 1.3 Игры головоломки	18	4	14
Раздел 2. Игры для развития коммуникативных способностей	70	10	60
Тема 2.1 Игры с карточками	10	2	8
Тема 2.2 Игры на игровом поле	20	4	16
Тема 2.3 Игры – викторины	10	2	8
Тема 2.4 Игры с предметами	10	2	8
Тема 2.5 Коммуникативные игры	20	4	16
Мероприятия познавательно-воспитательного характера.	10	-	10
Диагностика	6	-	6
Итоговое занятие	2	-	2
Итого:	144 ч	26 ч	118 ч

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 года обучения

«Введение. Значение игры для развития личности»

Беседа об истории игр, их разновидностях. Функции игры в обучении и воспитании.

- ✓ Игра - один из видов человеческой деятельности. Как сложное и интересное явление, она привлекает внимание людей разных профессий.
- ✓ В отечественной педагогике детская игра определяется как исторически возникший вид деятельности детей, заключающийся в воспроизведении действий взрослых и отношений между ними.
- ✓ Игра - это свободная и самостоятельная деятельность, возникающая по личной инициативе ребенка, отличающаяся активным творческим характером, высокой эмоциональной насыщенностью.
- ✓ Игра – наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, потребность в общении. «Лучше играть, чем бездельничать, ибо в игре всегда мысль чем-то занята».

Раздел 1. «Игры для развития психических процессов: память, внимание, мышление, воображение»

Цель: Научить мыслить без шаблонов, гибко ориентируясь на изменение ситуации.

Тема 1.1 Игры с шашками

Теория Краткие беседы об особенностях психических процессов, способах их развития. Перед разъяснением правил игры проводится анализ ее влияния на развитие того или иного процесса.

Практика «Мельница», «Уголки», «Джамперс», «Кегли», «Решетка», «Уноретта», «Рендзю»

Формы работы групповые игры, изучение методической, специализированной литературы, чтение шашечной книги. Изучение литературы по шашкам, интересные шашечные сайты, получения новостей о шашках, изучение творчества знаменитых шашкистов, самостоятельное изучения приемов игры.

Форма контроля знаний контрольные занятия, мониторинг, игры – спарринги, беседа, дискуссия, соревнования друг с другом.

Тема 1.2 Игры с карточками

Теория Краткие беседы об особенностях психических процессов, память, внимание, мышление, воображение способами их развития. Перед разъяснением правил игры проводится анализ ее влияния на развитие того или иного процесса.

Развивают словарный запас, фантазию, реакцию, развивают память, образное мышление, интуицию, наблюдательность. Формируют умение сравнивать, анализировать, обобщать

Практика «Пикчурека», «Головоноги», «Головоноги-2», «Лого», «Эврика», «Тик-так-бум», «Ответ за 5 сек», «Банни, банни, муз, муз». «Патерностер», «Мнеморина», «Медвед», «Имаджинариум», «Вуду мания», «Пакля-рвакля», «Ку-ква-ре-му», «Большая стирка», «Кто моет посуду?», «Обезьянки-хулиганки», «Котосовы», «Зоомагия», «Геометрика», «Геометрика экстра», «Попался».

Формы работы Групповые, индивидуальные игры. Изучение интересных сайтов, получения новостей об новых играх с карточками из сети интернет, изучение творчества знаменитых игроков, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний контрольные занятия, мониторинг, игры – спарринги, турниры, беседа, дискуссия,

Тема 1.3 Игры головоломки

Теория Беседы об особенностях психических процессов, память, внимание, мышление, воображение способах их развития. Перед разъяснением правил игры проводится анализ ее влияния на развитие того или иного процесса. Развивают словарный запас, фантазию, реакцию, развивают память, образное мышление, интуицию, наблюдательность. Формируют умение сравнивать, анализировать, обобщать. Развивают логику, интеллект, воображение и мышление

Практика «Манкала». «Пирамида», «Логические кубики», «Косой узел», «Ханойская башня», «Колбочка», «Четыре в ряд. 3D», «Танграм», «Дженга», «Игнис», «Колор-код», «IQ шаги», «IQ энигма», «Факир», «Шоколайт».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы. Изучение интересных сайтов, получения новостей об новых играх из сети интернет, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний контрольные занятия, мониторинг, игры – спарринги, беседа, дискуссия.

Раздел 2. «Игры для развития коммуникативных способностей»

Цель: Учиться терпимо относиться к ошибкам партнеров, а промахи соперников использовать. Научить добиваться своего, но не бояться отступления.

Тема 2.1 Игры с карточками

Теория Беседы о видах коммуникации, о способах поведения в разных ситуациях, разъяснение форм поведения и общения при проведении различных игр. Развивают наблюдательность, формируют навыки мыслительной деятельности, развивают качества мышления, в человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- ✓ развлекательную (это основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- ✓ коммуникативную: освоение диалектики общения;
- ✓ самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
- ✓ игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- ✓ диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- ✓ функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- ✓ межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- ✓ социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Участие ребенка в игре дает ему возможность осмыслить значение собственных поступков. Любая игра позволяет осуществлять пробы нравственной позиции.

Практика «Уно», «Свинтус», «Мафия», «Активити», «Спич», «Элиас», «Пиратские карты», «Бум», «Эрудит», «Образно говоря», «Клац», «Фрукто 10», «Турбосчет», «Зельеваренье», «Семь на девять», «Котики», «Алхимия», «Ёжик-потеряшка», «Боброугольник», «Крокодите мимо», «Кафе для чудищ», «Арис»

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы. Изучение интересных сайтов, получения новостей об новых играх с карточками из сети интернет, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний

контрольные занятия, мониторинг, игры – спарринги, турниры, беседа, дискуссия.

Тема 2.2 Игры на игровом поле

Теория Беседы об особенностях психических процессов, память, внимание, мышление, воображение способах их развития. Перед разъяснением правил игры проводится анализ ее влияния на развитие того или иного процесса. Развивают словарный запас, фантазию, реакцию, развивают память, образное мышление, интуицию, наблюдательность. Формируют умение сравнивать, анализировать, обобщать. Развивают логику, интеллект, воображение и мышление. Формируют навыки стратегии, предусмотрительности. Развивают интуицию, коммуникацию.

Практика «Крашморта», «Буржуй», «Гонки ёжиков», «Перепутаница», «Экспресс-кубик», «Лови мышей».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы. Изучение интересных сайтов, получения новостей об новых играх из сети интернет, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний контрольные занятия, мониторинг, игры – спарринги, беседа, дискуссия.

Тема 2.3 Игры – викторины

Теория Развивают навыки самостоятельной интеллектуальной и творческой деятельности, беседы об особенностях психических процессов, способах их развития. Перед разъяснением правил игры проводится анализ ее влияния на развитие того или иного процесса.

Практика «Четыре цвета», «Умный в гору», «Знайка», «Алфавит», «Самый, самая, самое...», «Наши превращения», «Цветная викторина»

Формы работы досуговые и игровые программы, групповые занятия, коллективное творчестве при игре.

Форма контроля знаний игры, викторины, конкурсы ,творческие задания, беседа, дискуссия.

Тема 2.4 Игры с предметами

Теория Развивают умение контролировать эмоции, координацию движений, умение анализировать результаты действий.

Практика:

- ✓ Игры с предметами – игрушками (Кто скорее перенесёт предметы. Кто раньше дойдёт до середины)
- ✓ Игры с предметами – с мячами (Мяч не теряй. Догони мяч. Передача мяча. Лови бросай – упасть не давай! Покати ко мне)
- ✓ Игры с предметами («Баклуши», «Микадо», «Ецци». «Твистер»)

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы. Изучение интересных сайтов, получения новостей об новых играх с предметами из сети интернет, самостоятельного изучения приемов игры, умения решать и объяснять ребенку простейшие задачи.

Форма контроля знаний эстафеты, групповые занятия, тренинги, соревнования

Тема 2.5 Коммуникативные игры

Теория Развивают навыки общения, умение поддерживать беседу, устанавливать контакты, вести себя в конфликтных ситуациях, беседы об особенностях психических процессов, способах их развития. Перед разъяснением правил игры проводится анализ ее влияния на развитие того или иного процесса. так называют игры для развития умения общаться, умения сотрудничать и взаимодействовать с людьми в разнообразных жизненных ситуациях. В коммуникативные игры можно играть и дома, и во дворе, в детском центре, на празднике или семейной вечеринке, на тренинге или использовать как минутки отдыха после занятий.

Практика «Кто есть кто», «Спич», «Активити», «Бум», «Мамбо мамонтов», «Рожик», «Включи эмоции»

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии.

Мероприятия познавательно-воспитательного характера

Цель: объединить усилия педагогов и родителей для развития познавательной деятельности, организация досуга воспитанников.

Организация и проведение тематических игровых программ, конкурсов. Посещение выставок, концертов, театров. Проведение оздоровительных прогулок и однодневных походов.

Итоговое занятие

Проведение турниров по настольным играм.



УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
2 год обучения

Название разделов и тем занятий	Количество часов		
	всего	теория	практика
Введение. Значение игры для развития личности. Инструктаж ТБ.	4	4	-
Раздел 1 Игры-ходилки, игры в дорогу	22	8	14
Тема 1.1 Вас приглашает страна игр	4	2	2
Тема 1.2 Игры-ассоциации: «Народные промыслы», «Профессии».	6	2	4
Тема 1.3 Игры в дорогу.	6	2	4
Тема 1.4 Словесные игры	6	2	4
Раздел 2 Логические игры	30	8	22
Тема 2.1 Игра «Падающая башня».	8	2	6
Тема 2.2 Танграмм	8	2	6
Тема 2.3 Пазлы	6	2	4
Тема 2.4 Игра «Крестики-нолики».	8	2	6
Раздел 3 Игры с уклоном на математику	24	6	18
Тема 3.1. Устный счет.	8	2	6
Тема 3.2 Умножение и деление	8	2	6
Тема 3.3 Геометрия	8	2	6
Раздел 4 Игры с уклоном на русский язык	10	2	8
Тема 4.1 Игры на обогащение словарного запаса.	10	2	8
Раздел 5 Развивающие настольные игры	16	4	12
Тема 5.1. Игры на знание истории	8	2	6
Тема 5.2 Викторины	8	2	6
Раздел 6 Экономические настольные игры	20	4	16
Мероприятия познавательно-воспитательного характера.	10	-	10
Диагностика	6	-	6
Итоговое занятие	2	-	2
Итого:	144 ч	36 ч	108 ч

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2 года обучения

Вводное занятие. Вводный и первичный инструктаж по Технике безопасности.

Теория: Беседа о целях кружка. Обсуждение плана работы на год, наглядных пособий, литературы.

Практика: просмотр и обсуждение наглядных пособий и литературы.

Раздел 1 Игры – ходилки

Цель: Развитие высших психических функций и эмоционально-волевой сферы детей.

Тема 1.1. Вас приглашает страна игр.

Теория: Какие бывают игры? Представление игр и их происхождение. Ориентир на сплочение коллектива. Правила игр-ассоциаций.

Практика: Игра «Крокодил». Игра «Кто я?». Игра «Имаджинариум»

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии.

Тема 1.2 Игры-ходилки: «Народные промыслы», «Профессии».

Теория: Правила игры. Умение принимать правильное решение. Игра. Обсуждение схемы подсчёта очков.

Практика: Игры «народные промыслы», «Профессии»

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии.

Тема 1.3 Игры в дорогу.

Теория: Кроссворды, чайнворд, найди отличие, морской бой, sudoku.

Практика: Правила игры.

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии.

Тема 1.4 Словесные игры

Теория: Игры «Слова», «города».

Практика: Правила игры. Игра. Составление турнирной таблицы. Подведение итогов по теме «Игры-ассоциации».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии.

Раздел 2. Логические игры

Цель: Научить всегда и в игре, и в жизни думать на несколько шагов вперед.

Тема 2.1 Игра «Падающая башня».

Теория: Правила игры. Обсуждение схемы подсчёта очков.

Практика: Игра «Падающая башня»

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии.

Тема 2.2 Танграмм

Теория: Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда.

Практика: Игры «Танграмм»

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии.

Тема 2.3 Пазлы «Любимые герои мультфильмов», «Животные».

Теория: Правила игры. Установление и продолжение закономерности. Обсуждение схемы подсчёта очков.

Практика: Игра. Игра-турнир

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии.

Тема 2.4 Игра «Крестики-нолики».

Теория: Правила игры.

Практика: Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии.

Раздел 3. Игры с уклоном на математику

Цель: Развитие интеллектуальных и научно-познавательных способностей обучающихся.

Тема 3.1. Устный счет.

Теория. В игровом процессе тренируется внимательность, концентрация и скорость реакции, активно работает память.

Практика: Игры: «Котосовы», «Турбосчет».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии.

Тема 3.2 Умножение и деление.

Теория: Игры направлены на автоматический счет в уме деления и умножения, тренируют образное мышление, внимательность, тактическое мышление.

Практика: Игры: «Делиссимо», «Много-Много», «Цветариум»

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии.

Тема 3.3 Геометрия

Теория: Развивает такие качества, как наблюдательность, внимание, аналитическое мышление, умение вырабатывать и реализовывать стратегию.

Практика: Игра «Геометрика»

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии.

Раздел 4 Игры с уклоном русского языка

Цель: Развитие словесно-логическое мышление и активности словаря.

Тема 4.1 Игры на обогащение словарного запаса.

Теория: Обогащает словарный запас, развивает словесно-логическое мышление и активность словаря, расширяет кругозор, совершенствует навыки чтения

Практика: Игра «Эрудит»

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии.

Раздел 5 Развивающие настольные игры

Цель: Расширение знаний обучающихся по истории, географии и мировым достопримечательностям

Тема 5.1.Игры на знание истории

Теория: Игры в доступной и увлекательной форме помогают **развить** историческую эрудицию.

Практика: Игры: «Таймлайн», «Хронолет»

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии.

Тема 5.2. Викторины

Теория: Расширяет знания ребенка по географии и мировым достопримечательностям.

Практика: Игры: «Викторина чемпионов» «Сундучок знаний. Вокруг света».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии.

Раздел 6 Экономические настольные игры

Цель: Формирование первоначальных основ финансовой грамотности у обучающихся.

Тема 6.1. Экономические игры

Теория: Эти игры знакомят ребенка с миром экономики, коммерции и даже оттачивания своих предпринимательских навыков. Эти игры отлично развивают навыки логистики, логическое мышление, способности к аналитике, интуицию и многое другое

Практика: Игры: «Колонизаторы», «Монополия», «Рынок».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии.

Мероприятия познавательного-воспитательного характера

Цель: объединить усилия педагогов и родителей для развития познавательной деятельности, организация досуга воспитанников.

Организация и проведение тематических игровых программ, конкурсов. Посещение выставок, концертов, театров. Проведение оздоровительных прогулок и однодневных походов.

Итоговое занятие

Проведение турниров по настольным играм.



«Утверждаю»
Директор МБОУДО
«ДПЦ «Содружество»

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 3 год обучения

Название разделов и тем занятий	Количество часов		
	всего	теория	практика
Введение. Значение игры для развития личности. Инструктаж ТБ.	4	4	-
Раздел 1. Вас приглашает страна игр.	8	4	4
Раздел 2 Логические игры	30	10	20
Тема 2.1 Игра «Место преступления».	6	2	4
Тема 2.2 Игра «Детективные хроники».	6	2	4
Тема 2.3 Игра «Нераскрытое дело Шерлока Холмса».	6	2	4
Тема 2.4 Игра «EXIT – квест: ограбление на Миссисипи».	6	2	4
Тема 2.5 Игра «Шотландия Ярд».	6	2	4
Раздел 3 Современные цифровые игры	36	12	24
Тема 3.1 Игра «TALISMAN».	6	2	4
Тема 3.2 Игра «TWILIGHT STRUGGLE».	6	2	4
Тема 3.3 Игра «TICKET TO RIDE».	6	2	4
Тема 3.4 Игра «SMALL WORLD 2».	6	2	4
Тема 3.5 Игра «PATCH WORK».	6	2	4
Тема 3.6 Игра «CARCASSONNE».	6	2	4
Раздел 4 Экономические настольные игры	36	12	24
Тема 4.1 Игра «Монополия».	6	2	4
Тема 4.2 Игра «Семь чудес».	6	2	4
Тема 4.3 Игра «Артифициум».	6	2	4
Тема 4.4 Игра «Колонизаторы».	6	2	4
Тема 4.5 Игра «Джайпур».	6	2	4
Тема 4.6 Игра «Летопись».	6	2	4
Раздел 5. Время играть	12	2	10
Мероприятия познавательного- воспитательного характера.	10	-	10
Диагностика	6	-	6
Итоговое занятие	2	-	2
Итого:	144 ч	44 ч	100 ч

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

3 года обучения

Вводное занятие. Вводный и первичный инструктаж по Технике безопасности.

Теория: Беседа о целях кружка. Обсуждение плана работы на год, наглядных пособий, литературы.

Практика: просмотр и обсуждение наглядных пособий и литературы.

Раздел 1. Вас приглашает страна игр.

Цель: Развитие высших психических функций и эмоционально-волевой сферы детей.

Теория: История и развитие настольных игр. Первые настольные игры. Древний Египет. Игра из города Ур. Появление нард. Ludus latrunculorum — древнеримская стратегическая игра для двух игроков. Влияние настольных игр на восточную культуру. Игра хнефатафл и рождение шахмат.

Практика: Инструкции. Правила игр. Карточки с вопросами. Карточки с заданиями. Игровое поле. Фишки. Игральные кости. Турниры.

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии.

Раздел 2. Логические игры

Цель: развивать логическое мышление, способности к аналитике, интуицию и воображение.

Тема 2.1 Игра «Место преступления».

Теория: Правила игры. Обсуждение схемы подсчёта очков.

Практика: Игра «Место преступления»

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии.

Тема 2.2 Игра «Детективные хроники».

Теория: Правила игры. Обсуждение схемы подсчёта очков.

Практика: Игра «Детективные хроники: букет в багровых тонах»

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии.

Тема 2.3 Игра «Нераскрытое дело Шерлока Холмса».

Теория: Правила игры. Обсуждение схемы подсчёта очков.

Практика: Игра «Нераскрытое дело Шерлока Холмса»

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии.

Тема 2.4 Игра «ЕХИТ – квест: ограбление на Миссисипи».

Теория: Правила игры. Обсуждение схемы подсчёта очков.

Практика: Игра «ЕХИТ – квест: ограбление на Миссисипи».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Тема 2.5 Игра «Скотланд Ярд».

Теория: Правила игры. Обсуждение схемы подсчёта очков.

Практика: Игра «Скотланд Ярд».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Раздел 3 Современные цифровые игры

Цель: Познакомить с видами цифровых игр и рассказать о их значении в современной жизни людей.

Современные настольные игры – это не просто Уно или Монополия, это целый мир, в котором сочетаются классические каноны и тенденции цифровых развлечений. Это не только дань прошлому, но и новые увлечения для сотен тысяч людей во всем мире.

Тема 3.1 Игра «TALISMAN».

Теория: Современные цифровые игры. Виды и значение настольных игр в современной жизни людей. Правила игры. Обсуждение схемы подсчёта очков.

Практика: Игра «TALISMAN».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии.

Тема 3.2 Игра «TWILINGHT STRUGGLE».

Теория: Правила игры. Обсуждение схемы подсчёта очков.

Практика: Игра «TWILINGHT STRUGGLE».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии.

Тема 3.3 Игра «TICKET TO RIDE».

Теория: Правила игры. Обсуждение схемы подсчёта очков.

Практика: Игра «TICKET TO RIDE».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии.

Тема 3.4 Игра «SMALL WORLD 2».

Теория: Правила игры. Обсуждение схемы подсчёта очков.

Практика: Игра «SMALL WORLD 2».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Тема 3.5 Игра «PATCH WORK».

Теория: Правила игры. Обсуждение схемы подсчёта очков.

Практика: Игра «PATCH WORK».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Тема 3.6 Игра «CARCASSONNE».

Теория: Правила игры. Обсуждение схемы подсчёта очков.

Практика: Игра «CARCASSONNE».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Раздел 4 Экономические настольные игры

Цель: Формирование первоначальных основ финансовой грамотности у обучающихся.

Тема 4.1 Игра «Монополия».

Теория: Виды игр «Монополия». Их сходства и различия по гендерным признакам и возрастным особенностям. Правила игры. Обсуждение схемы подсчёта очков.

Практика: Игра «Монополия».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Тема 4.2 Игра «Семь чудес».

Теория: Правила игры. Обсуждение схемы подсчёта очков.

Практика: Игра «Семь чудес».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Тема 4.3 Игра «Артифициум».

Теория: Правила игры. Обсуждение схемы подсчёта очков.

Практика: Игра «Артифициум».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Тема 4.4 Игра «Колонизаторы».

Теория: Виды игр «Колонизаторы». Правила игры. Обсуждение схемы подсчёта очков.

Практика: Игра.

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Тема 4.5 Игра «Джайпур».

Теория: Правила игры. Обсуждение схемы подсчёта очков.

Практика: Игра.

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Тема 4.6 Игра «Летопись».

Теория: Особенности игры. Правила игры. Обсуждение схемы подсчёта очков.

Практика: Игра «Летопись».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Раздел 5. Время играть

Цель: Развитие социальных навыков у обучающихся посредством настольных игр.

Теория: Правила игры. Обсуждение схемы подсчёта очков.

Практика: ИГРЫ:

- ✓ Табу (Taboo)
- ✓ Фейз 10 (Phase 10)
- ✓ Блинк (Blink)
- ✓ Тридом (Tridom)
- ✓ Угадай кто? (Guess who?)
- ✓ Настольная игра "Одним словом»
- ✓ Сундучок знаний "Россия"
- ✓ Колонизаторы и другие.

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Мероприятия познавательно-воспитательного характера

Цель: объединить усилия педагогов и родителей для развития познавательной деятельности, организация досуга воспитанников.

Организация и проведение тематических игровых программ, конкурсов. Посещение выставок, концертов, театров. Проведение оздоровительных прогулок и однодневных походов.

Итоговое занятие

Праздничная программа для выпускников объединения.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Формы и методы занятий:

- ✓ по количеству детей, участвующих в занятии: коллективная, групповая;
- ✓ по особенностям коммуникативного взаимодействия: практикум, тренинг, семинар, ролевая и деловая игра, рассказ, беседа, дискуссия, игры, викторины, конкурсы, турниры, творческие задания, досуговые и игровые программы
- ✓ по дидактической цели: вводные занятия, занятия по углублению знаний, практические занятия, комбинированные формы занятий

Образовательные технологии, используемые при реализации программы «Время играть»

Технология	Результативность
Личностно - ориентированного обучения	Развитие познавательных способностей, максимальное развитие индивидуальности обучающихся
Проблемное обучение	Умение самостоятельно искать решение, развитие мыслительной деятельности, самостоятельность в постижении новых понятий и умений
Разноуровневое обучение	Разработка разноуровневых заданий. Комплектование групп обучения в соответствии с индивидуальными возможностями, годом обучения.
Игровые технологии	Повышение интереса к предмету, мотивация к обучению, формирование коммуникативных навыков, нравственных качеств личности
Технология витагенного образования (А.С. Белкин)	Востребованность жизненного опыта, интеллектуально-психологического потенциала личности в образовательных целях
Технология саморазвития личности (А.А. Ухтомский-Г.К Селевко)	Сознательное управление своим развитием, осознание личностью происходящих с ней изменений
Тестовые технологии	Оценка знаний, личностных качеств обучающихся
Здоровьесберегающие технологии	Сохранение физического и психологического здоровья обучающихся, пропаганда здорового образа жизни
Технологии рефлексии	Оценка состояния своего развития, оценка продуктивности деятельности
Информационно - коммуникационные технологии	Расширение возможностей поиска, представления и передачи информации

- ✓ https://kartaslov.ru/книги/Алексей_Яцына_Справочник_игропрактика. Учебно-методическое пособие.
- ✓ Значение игры для всестороннего развития личности ребёнка <http://www.maam.ru/detskijasad/znachenie-igry-dlja-vsestoronego-razvitiya-lichnosti-reb-nka.html>
- ✓ Значение настольных игр в развитии детей <http://satel.com.ua>
- ✓ <http://igra.effective-it.ru/> - Игротехника
- ✓ <http://setilab.ru/modules/article/view.article.php/250/c24> — Н.И. Шуть Волшебные ключи игромастера;
- ✓ <http://nsportal.ru/> — Социальная сеть работников образования (Педагоги делятся методическими разработками, конспектами игровых программ и творческих занятий);

- ✓ Методика организации игры: раб. пр./ Авт.-сост. А.Г. Кукушкина – В. Новгород: НовГУ, 2012. – 25 с.
- ✓ Методика организации игры: учебно-метод. пособие/ Авт.-сост. А.Г. Кукушкина – В. Новгород: НовГУ, 2012. – 278 с.
- ✓ Методика организации игры: Методические рекомендации для преподавателей / Авт.-сост. А.Г. Кукушкина – В. Новгород: НовГУ, 2012. – 101 с.
- ✓ <http://www.cross-kpk.ru/ims/01608/set/glava3/tehnologiya%20igrowoy%20deyatelnosti.htm> –
Технология игровой деятельности;

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Для осуществления образовательного процесса по программе необходимы следующие материалы и техническое оснащение:

- мультимедийные средства для демонстрации презентаций, проектов и видеоматериалов (проектор, экран, ноутбук со звуковой картой или аудиокolonками);
- канцелярские товары для организации групповой работы, игровой деятельности (маркеры и фломастеры, цветной картон, ватманы А1-А2, бумага А4);
- плакаты и раздаточные материалы для проведения различных рефлексивных упражнений;
- доступ в сеть Интернет для работы с тематической группой в социальной сети «ВКонтакте».

Настольные игры:

- | | |
|------------------------------|------------------------------------|
| ✓ «Крокодил»; | ✓ «Сундучок знаний. Вокруг света»; |
| ✓ «Котэксити»; | ✓ «Колонизаторы»; |
| ✓ «Имаджинариум»; | ✓ «Монополия»; |
| ✓ «Народные промыслы»; | ✓ «Рынок»; |
| ✓ «Профессии»; | ✓ «Моя твоя не понимать»; |
| ✓ «Падающая башня»; | ✓ «Что? Где? Когда?»; |
| ✓ «Котосовы»; | ✓ «Монополия»; |
| ✓ «Турбосчет»; | ✓ «Данетки»; |
| ✓ «Делиссимо»; | ✓ «Мафия»; |
| ✓ «Много-Много»; | ✓ «Свинтус»; |
| ✓ «Цветариум»; | ✓ «Свинтус 2.0»; |
| ✓ «7 на 9»; | ✓ «Уно»; |
| ✓ «Геометрика»; | ✓ «Стартап»; |
| ✓ «Спасти безударную»; | ✓ «Бэнг»; |
| ✓ «Мы с тобой одного корня»; | ✓ «Паровой осёл»; |
| ✓ «Викторина чемпионов»; | ✓ «Соображарий». |

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Список для педагога

1. Гоноболин Ф.Н. Психология. - М.: Просвещение, 1975
2. Психология и педагогика/ Под ред. А.А.Радугина. - М.: Центр, 1999
3. Психология для всех и для каждого/сост.В.Б.Шапарь.- Харьков: Торсинг, Ростовн/Д: изд-во «Феникс», 2002
4. Практикум по общей психологии/под ред.А.И.Щербакова.- М.: Просвещение, 1979
5. Рогов Е.И. Психология человека. - М.: Гуманит.изд.центр ВЛАДОС, 2001
6. Маленкова Л.И. Человековедение.- М.: Педагогическое общество России, 2000
7. Хёйзинга Й. Номо Ludens. Человек играющий.- М., 1994
8. Игра «UNO» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.igroved.ru/games/uno-series/uno/>
9. Игра «Корова006» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.igroved.ru/games/korova-006-usual/>
10. Игра «Сет» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.igroved.ru/games/set/>
11. Игра «Цитадели» [Электронный ресурс]. URL: <http://igroved.ru/games/citadels/>
12. Игра «Кодовые имена. Картинки» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.igroved.ru/games/codenames-pictures/>
13. Игра «Находка для шпиона» [Электронный ресурс].URL: <https://www.igroved.ru/games/nahodka-dlja-shpiona>
14. Игра «Табу» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.igroved.ru/games/taboo/>
15. Игра «Да, Тёмный властелин» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.igroved.ru/games/aye-dark-overlord/>
16. Игра «Концепт» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.igroved.ru/games/concept/>
17. Игра «Молот троллей» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.igroved.ru/games/trollfjord/>
18. Игра «Место преступления» <https://hobbygames.ru/mesto-prestuplenija>
19. Игра «Детективные хроники: Букет в багровых тонах» <https://tesera.ru/game/decktective-bloody-red-roses/>
20. Игра «Нераскрытое дело Шерлока Холмса» <https://www.igrotime.ru/neraskrytoe-delo-sherloka-holmsa.html>
21. Игра «EXIT- квест: Ограбление на Миссисипи» https://zvezda.org.ru/catalog/nastolnye_igry/igry_kvesty/exit_kvest_ograblenie_na_missisipi/
22. Игра «Скотланд Ярд» <https://tesera.ru/game/scotland-yard/>
23. Игра «Talisman» http://www.bg.ohobby.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=368&Itemid=104
24. Игра «Twilight struggle» <https://tesera.ru/game/twilight-struggle/>
25. Игра «Ticket to Ride» <https://tesera.ru/game/ticket-to-ride/>
26. Игра «Small World 2» <https://tesera.ru/game/small-world-ales-and-legends/>
27. Игра «Patch work» https://tesera.ru/article/overview_tower_198/
28. Игра «Carcassonne» <https://tesera.ru/game/carcassonne-the-city/>

Список для обучающихся

1. Платонов К.К. Занимательная психология.- СПб: Питер Пресс, 1997
2. Кузнецов И.Н. Язык мимики и жестов.-Ростов н/Д: Феникс, 2007
3. Тесты для всей семьи/ сост.А.П.Краснящих.- Харьков, Книжный клуб семейного досуга, 2006
4. Игра «UNO» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.igroved.ru/games/uno-series/uno/>
5. Игра «Корова006» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.igroved.ru/games/korova-006-usual/>
6. Игра «Сет» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.igroved.ru/games/set/>
7. Игра «Цитадели» [Электронный ресурс]. URL: <http://igroved.ru/games/citadels/>
8. Игра «Кодовые имена. Картинки» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.igroved.ru/games/codenames-pictures/>
9. Игра «Находка для шпиона» [Электронный ресурс].URL: <https://www.igroved.ru/games/nahodka-dlja-shpiona>
10. Игра «Табу» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.igroved.ru/games/taboo/>
11. Игра «Да, Тёмный властелин» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.igroved.ru/games/aye-dark-overlord/>
12. Игра «Концепт» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.igroved.ru/games/concept/>
13. Игра «Молот троллей» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.igroved.ru/games/trollfjord/>

Список для родителей

1. Платонов К.К. Занимательная психология.- СПб: Питер Пресс, 1997
2. Кузнецов И.Н. Язык мимики и жестов.-Ростов н/Д: Феникс, 2007
3. Тесты для всей семьи/ сост.А.П.Краснящих.- Харьков, Книжный клуб семейного досуга, 2006

ПРИЛОЖЕНИЕ К ПРОГРАММЕ

Приложение 1.

Памятка для обучающихся на период дистанционного обучения

Спешим обратить ваше внимание, что дистанционное обучение – это не каникулы.

Образовательный процесс в объединении сохраняется.

Все занятия проходят согласно расписанию.

Мы разработали для вас максимально подробную инструкцию, чтобы вы не испытывали трудности с этим процессом дистанционного обучения..

1. Учащиеся в это время должны находиться дома, не должны собираться компаниями, не проводить вместе время, так как профилактические мероприятия по переходу на дистанционное обучение подразумевают не только отмену занятий в школах и учреждениях дополнительного образования, но и отмену массовых скоплений людей.
2. Учащиеся будут обучаться дома, получая информацию и выполняя задания средствами Интернет-технологий.
3. Рабочее место с учебным оборудованием должно быть защищено от неконтролируемого доступа маленьких детей, если они есть в доме.
4. Уточнить у педагога дополнительного образования платформы для дистанционного обучения, используемые в детско-подростковом клубе «Радуга»
5. Проверьте Вашу регистрацию на данной платформе.
6. Разместите расписание занятий и режим обучения на видном месте. Необходимо изучить обучающие ресурсы к занятию. Прочитать тему урока в текстовом формате, прослушать тему урока в аудио формате, изучить Интернет-ресурсы, просмотреть презентации и видео-файлы.
7. После изучения обучающих ресурсов к занятию (в соответствии с расписанием) необходимо выполнить задания.
8. Задания отправляются педагогу дополнительного образования. Выполненное задание можно отправить в формате:
 - ✓ текстового документа,
 - ✓ графического файла – фото или скан листа, написанного от руки,
 - ✓ архива файлов.
9. Отсутствие выполненного задания автоматически приравнивается к пропуску занятия.
10. При необходимости любому обучающемуся может быть оказана учебно-методическая помощь, в том числе в форме индивидуальных консультаций, оказываемых дистанционно с использованием информационных и телекоммуникационных технологий.
11. Старайтесь снижать вашу зрительную нагрузку при работе с компьютером в свободное от учёбы время.

Прогностическая (входная) диагностика

По программе «Время играть» Год обучения 1 Группа _____ Дата проведения _____

	ФИО	<i>Желание играть в настольные игры</i>	<i>Умение играть в настольные игры</i>	<i>Логическое мышление</i>	<i>Коммуникативные навыки</i>	<i>Взаимоотношение со сверстниками</i>	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							

Уровни оценки: Высокий уровень (В) Средний (С) Низкий (Н)

Текущая и итоговая диагностика
 По программе «Время играть» Год обучения 1 Группа _____

	ФИО	Желание играть в настольные игры		Умение играть в настольные игры		Развитие памяти и внимания		Развитие мышления и воображения		Коммуникативные навыки		Взаимоотношение со сверстниками	
		Дата	Дата	Дата	Дата	Дата	Дата	Дата	Дата	Дата	Дата	Дата	Дата
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													
8.													
9.													
10.													
11.													
12.													
13.													
14.													

Уровни оценки: Высокий уровень (В) Средний (С) Низкий (Н)

Входная диагностика

По программе «Время играть» Год обучения 2 Группа _____ Дата проведения _____

	ФИО	<i>Желание играть в настольные игры</i>	<i>Умение играть в настольные игры</i>	<i>Развитие памяти и внимания</i>	<i>Развитие мышления и воображения</i>	<i>Коммуникативные навыки</i>	<i>Взаимоотношение со сверстниками</i>
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							

Уровни оценки: Высокий уровень (В) Средний (С) Низкий (Н)

Текущая и итоговая диагностика

По программе «Время играть» Год обучения 2 Группа _____

	ФИО	Умение играть в настольные игры		Умение играть в логические игры		Умение играть в игры-ассоциации		Умение играть в развивающие игры		Коммуникативные навыки		Взаимоотношение со сверстниками	
		Дата	Дата	Дата	Дата	Дата	Дата	Дата	Дата	Дата	Дата	Дата	Дата
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													
8.													
9.													
10.													
11.													
12.													
13.													
14.													

Уровни оценки: Высокий уровень (В) Средний (С) Низкий (Н)

Входная диагностика

По программе «Время играть» Год обучения 3 Группа _____

Дата проведения _____

	ФИО	<i>Умение играть в настольные игры</i>	<i>Умение играть в логические игры</i>	<i>Умение играть в игры-ассоциации</i>	<i>Умение играть в развивающие игры</i>	<i>Коммуникативные навыки</i>	<i>Взаимоотношение со сверстниками</i>
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							

Уровни оценки: Высокий уровень (В) Средний (С) Низкий (Н)

Текущая и итоговая диагностика

По программе «Время играть» Год обучения 3 Группа _____

	ФИО	Самостоятельное изучение приемов игры		Умение играть в логические игры		Умение играть в экономические игры		Умение играть в современные цифровые игры		Коммуникативные навыки		Взаимоотношение со сверстниками	
		Дата	Дата	Дата	Дата	Дата	Дата	Дата	Дата	Дата	Дата	Дата	Дата
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													
8.													
9.													
10.													
11.													
12.													
13.													
14.													

Уровни оценки: Высокий уровень (В) Средний (С) Низкий (Н)

Приложение №3
от «23» августа 2022 г.

Изменения и дополнения
рассмотрены и приняты
на методическом совете
Протокол № 20
от «26» августа 2022 г.



Утверждаю
директор МБОУДО
«ДПЦ «Содружество»

О.В. Колинко

**Лист изменений и дополнений
к дополнительной общеразвивающей программе
«ВРЕМЯ ИГРАТЬ»**

*Возрастная категория – 7- 18 лет
Срок реализации - 3 года
Педагог дополнительного образования
Петин Сергей Сергеевич
Год разработки: 2020 год*

Вносимые изменения (дополнения):

№	Разделы программы	Внесение изменений
1.	Паспорт программы	Возрастная категория 7 – 18 лет
2.	Пояснительная записка	Внесены корректирующие изменения в возрастную категорию обучающихся. С 2022-23 учебного года возрастная категория 7–18 лет.
3.	Учебно-тематическое планирование (1 год обучения)	<u>В учебно-тематическое планирование 1-го года обучения добавлена тема 2.6 «Игры – ситуации»</u> <u>Внесены изменения в количество часов учебно-тематического плана 1-го года обучения:</u>

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
1 год обучения**

Название разделов и тем занятий	Количество часов		
	всего	теория	практика
Введение. Значение игры для развития личности. Инструктаж ТБ.	2	2	-
Раздел 1. Игры для развития психических процессов: память, внимание, мышление, воображение	52	10	42
Тема 1.1 Игры с шашками	8	2	6
Тема 1.2 Игры с карточками	22	4	18
Тема 1.3 Игры головоломки	22	4	18
Раздел 2. Игры для развития коммуникативных способностей	72	18	54
Тема 2.1 Игры с карточками	10	2	8

Тема 2.2 Игры на игровом поле	20	4	16
Тема 2.3 Игры – викторины	6	2	4
Тема 2.4 Игры с предметами	6	2	4
Тема 2.5 Коммуникативные игры	20	4	16
Тема 2.6 Игры-ситуации	10	4	6
Мероприятия познавательного-воспитательного характера.	10	-	10
Диагностика	6	-	6
Итоговое занятие	2	-	2
Итого:	144 ч	24 ч	120 ч

4.	Содержание программы	<p>В содержание программы 1 года обучения добавлено: <u>Тема 2.6 «Игры-ситуации»</u> Теория развить умение вступать в разговор, обмениваться чувствами, переживаниями, эмоционально и содержательно выражать свои мысли, используя мимику и пантомимику. Практика Детям предлагается разыграть ряд ситуаций:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Два мальчика поссорились – помири их. 2. Тебе очень хочется поиграть в ту же игрушку, что и у одного из ребят твоей группы – попроси его. 3. Ты нашёл на улице слабого, замученного котёнка – пожалей его. 4. Ты очень обидел своего друга – попробуй попросить у него прощения, помириться с ним. 5. Ты пришёл в новую группу – познакомься с детьми и расскажи о себе. 6. Ты потерял свою машинку – подойди к детям и спроси, не видели ли они ее. 7. Ты пришёл в библиотеку – попроси интересующую тебя книгу у библиотекаря. 8. Ребята играют в интересную игру – попроси, чтобы ребята тебя приняли. Что ты будешь делать, если они тебя не захотят принять? 9. Дети играют, у одного ребёнка нет игрушки – поделись с ним. 10. Ребёнок плачет – успокой его. 11. У тебя не получается завязать шнурок на ботинке – попроси товарища помочь тебе. 12. К тебе пришли гости – познакомь их с родителями, покажи свою комнату и свои игрушки. 13. Ты пришёл с прогулки проголодавшийся – что ты скажешь маме или бабушке. 14. Дети завтракают. Витя взял кусочек хлеба, скатал из него шарик. Оглядевшись, чтобы никто не заметил, он кинул и попал Фёде в глаз. Фёдя схватился за глаз и вскрикнул. – Что вы скажите о поведении Вити? Как нужно обращаться с хлебом? Можно ли сказать, что Витя пошутил. <p>Формы работы групповые, индивидуальные игры. Форма контроля знаний тренинги, групповые</p>
----	----------------------	---

		занятия, викторины, беседы, дискуссии.
5.	Учебно-методическое обеспечение программы	<u>Добавлены настольные игры:</u> ✓ Взрывные котята; ✓ Шерлок Холмс; ✓ Таинственный остров

ПРОГРАММА ПОСРЕДСТВОВАНИЯ НА БУДУЩАЯ
МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ
ПОДДЕРЖКА ПРОЦЕССОВ ОБРАЗОВАНИЯ
И ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАНИЯ
НА УРОВНЕ ОБРАЗОВАТЕЛЯ

14.08.2023

С.А. Сидорова

Приложение №4
от «5» июня 2023 г.

Изменения и дополнения
рассмотрены и приняты
на методическом совете
Протокол № 26
от «23» августа 2023 г.



Утверждаю
директор МБОУДО
«ДЦ «Содружество»

О.В. Колинько

**Лист изменений и дополнений
к дополнительной общеразвивающей программе
«ВРЕМЯ ИГРАТЬ»**

*Возрастная категория – 7- 18 лет
Срок реализации - 3 года
Педагог дополнительного образования
Петин Сергей Сергеевич
Год разработки: 2020 год*

Вносимые изменения (дополнения):

№	Разделы программы	Внесение изменений
1.	Учебно-тематическое планирование	Внесены изменения в учебно-тематическое планирование 1 года обучения (прилагается)
2.	Содержание программы	Внесены изменения в содержание программы 1 года обучения

Утверждаю
директор МБОУДО
«ДПЦ «Содружество»



О.В. Колянко

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 1 год обучения

Название раздела, темы	Количество часов		
	всего	теория	практика
Введение. Значение игры для развития личности. История возникновения настольных игр Инструктаж ТБ.	2	2	-
РАЗДЕЛ 1. Игры для развития психических процессов	40	20	20
Тема 1.1. Развитие ловкости и скорости реакции	4	2	2
Тема 1.2. Развитие внимания	4	2	2
Тема 1.3. Развитие речи	4	2	2
Тема 1.4. Развитие памяти	4	2	2
Тема 1.5. Развитие творческих способностей и воображения	4	2	2
Тема 1.6. Развитие наблюдательности	4	2	2
Тема 1.7. Развитие математических навыков	4	2	2
Тема 1.8. Развитие скорости мышления	4	2	2
Тема 1.9. Развитие пространственного мышления	4	2	2
Тема 1.10 Развитие логического мышления	4	2	2
РАЗДЕЛ 2. Экономические игры	20	4	16
РАЗДЕЛ 3. Познавательные игры	24	8	16
Тема 3.1. Обучение навыкам планирования	6	2	4
Тема 3.2. Развитие гибкости мышления	6	2	4
Тема 3.3. Развитие тактического и стратегического мышления	6	2	4
Тема 3.4. Развитие аналитических способностей	6	2	4
РАЗДЕЛ 4. Кооперативные игры.	22	4	18
Тема 4.1. Развитие навыков работы в команде.	22	4	18
РАЗДЕЛ 5. Турниры по настольным играм	16	-	16
Мероприятия познавательно-воспитательного характера.	12	-	12
Диагностика	6	-	6
Итоговое занятие	2	-	2
Итого:	144	38	106

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год обучения

Введение. (2 час)

Значение игры для развития личности.

История возникновения настольных игр Инструктаж ТБ.

Теория

Знакомство обучающихся с планом работы объединения на учебный год.

Что такое настольные игры, их классификация. История возникновения настольных игр Инструктаж по технике безопасности.

Беседа о здоровом образе жизни «Береги здоровье смолоду».

Практика

Первичная диагностика – тестирование на внимание, память, логику мышления.

Игра в настольные игры, которые существовали в древности «Королевская игра Ур», «Сенет», «Манкала».

РАЗДЕЛ 1. Игры для развития психических процессов (40 час)

Цель: Научить мыслить без шаблонов, гибко ориентироваться на изменение ситуации.

Тема 1.1. Развитие ловкости и скорости реакции. (4 часа)

Теория: Знакомство с правилами настольных игр «Операция», «Полет Луи», «Бопит», «Контур».

Практика: Игра в настольные игры, развивающие мелкую моторику каждый засебя «Операция», «Полет Луи», командная или индивидуальная «Бопит», определение предметов на ощупь «Контур».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Тема 1.2. Развитие внимания. (4 часа)

Теория: Знакомство с правилами настольных игр «Детектив Глазок», «Дикие джунгли», «Халлигалли», «Уно». Беседа о здоровом образе жизни «Закаляйся, если хочешь быть здоров».

Практика Игра в настольные игры на внимание, нахождение объектов «Детектив Глазок» и символов «Дикие джунгли», «Халлигалли», «Уно».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Тема 1.3. Развитие речи. (4 часа)

Теория: Знакомство с правилами настольных игр «Игросказ», «Экспромт».

Практика: Игра в настольные игры, развивающие речь, сочинение историй «Игросказ», «Экспромт».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Тема 1.4. Развитие памяти. (4 часа)

Теория: Знакомство с правилами настольных игр «Карамельки», «Лестница привидений», «Цыплячья бега», «Живые картинки», Аллес тролли».

Практика: Игра в настольные игры на развитие памяти «Карамельки», «Лестница привидений», «Цыплячья бега», «Живые картинки».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Тема 1.5. Развитие творческих способностей и воображения. (4 часа)

Теория: Знакомство с правилами настольных игр «Палка, палка, огуречик...», «Диксит», «Активити для детей». Беседа о здоровом образе жизни «Почему люди простужаются».

Практика: Игра в настольные игры на ассоциации «Диксит», объяснение слов с помощью предметов «Палка, палка, огуречик», объяснение слов жестами, мимикой, рисунком «Активити для детей».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Тема 1.6. Развитие наблюдательности. (4 часа)

Теория: Знакомство с правилами настольных игр «Бюро находок», «Детектив Глазок».

Практика: Игра в настольные игры на развитие наблюдательности «Бюро находок», поиск предмета по увеличенному фрагменту «Детектив Глазок».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Тема 1.7. Развитие математических навыков. (4 часа)

Теория: Знакомство с правилами настольных игр «7 на 9», «Корова 006» «Спящие королевы», «Халлигалли», «Кот-за-хвост», «Марракеш».

Практика: Игра в настольные игры, развивающие математическое мышление, устный счет «7 на 9», «Корова 006» «Спящие королевы», «Халлигалли», «Кот-за-хвост», «Марракеш».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Тема 1.8. Развитие скорости мышления. (4 часа)

Теория: Знакомство с правилами настольных игр «Доктор Эврика», «Барабашка», «Ответ за 5 секунд», «Крокогонки».

Практика: Игра в настольные игры на развитие скорости мышления «Ответ за 5 секунд», «Крокогонки», «Барабашка», создание новой «химической» формулы «Доктор Эврика».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Тема 1.9. Развитие пространственного мышления. (4 часа)

Теория: Знакомство с правилами настольных игр «Спидерелла», «Вершки и корешки», «Пирамида. Проклятие мумии», «Где это было?». Беседа о здоровом образе жизни: «Вредные привычки»

Практика: Игра в настольные игры на пространственное воображение «Спидерелла», «Пирамида. Проклятие мумии», «Вершки и корешки», определение местонахождения персонажа по звукам «Где это было?».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Тема 1.10 Развитие логического мышления. (4 часа)

Теория: Знакомство с правилами настольных игр «Цветовой код», «Прятки. Пираты», «Это логично», «Катамино», «Дядюшкина ферма», «Кварто». Беседа о здоровом образе жизни: «В гостях у гигиены».

Практика: Игра в головоломки «Цветовой код», «Прятки. Пираты», «Это логично», «Катамино», «Дядюшкина ферма» и усложненные крестики-нолики «Кварто».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

РАЗДЕЛ 2 Экономические игры. (20 час)

Цель: Формирование первоначальных основ финансовой грамотности у обучающихся.

Теория: Знакомство с правилами настольных игр «Лесная ярмарка», «Продано», «Меценат».

Практика: Игра в экономические настольные игры на зарабатывание денег «Продано», «Меценат», «Лесная ярмарка» - покупка сезонных товаров оптом, продажа в розницу.

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

РАЗДЕЛ 3. Познавательные игры. (24 час)

Цель: Расширение знаний обучающихся по истории, географии и мировым достопримечательностям

Теория: Знакомство с правилами настольных игр «Сундучок Знаний», «Умеют ли свинки летать?», «Секреты планеты». Беседа о здоровом образе жизни: «Жизнь без табака».

Практика: Игра в познавательные настольные игры «Сундучок Знаний», «Следопыт», «Умеют ли свинки летать?», «Секреты планеты».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Тема 3.1. Обучение навыкам планирования. (6 час)

Теория: Знакомство с правилами настольных игр «Регата», «Черепашьи бега», «Корова 006», «Ниагара».

Практика: Игра в настольные игры на планирование игровых действий и определению порядка действий «Регата», «Черепашьи бега», «Корова 006», «Ниагара».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Тема 3.2. Развитие гибкости мышления. (6 час)

Теория: Знакомство с правилами настольных игр «Дворяне и разбойники», «Пентаго», «Кварто». Беседа о здоровом образе жизни: «Что нужно знать о витаминах».

Практика: Игра в настольные игры развивающими гибкость мышления, умение приспособиться к ситуации, найти наилучший выход «Дворяне и разбойники», «Пентаго», «Кварто».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Тема 3.3. Развитие тактического и стратегического мышления. (6 час)

Теория: Знакомство с правилами настольных игр «Гонки лесорубов», «Водяная лилия», «Ниагара», «Манкала», «На абордаж». Беседа о здоровом образе жизни: «Любимый вид спорта».

Практика: Игра в настольные игры на прогнозирование результатов и последствий своих действий «Гонки лесорубов», «Водяная лилия», «Каркассон», «Ниагара», «Манкала», «На абордаж».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Тема 3.4. Развитие аналитических способностей. (6 час)

Теория: Знакомство с правилами настольных игр «Коварный лис», «Пирамида. Проклятие мумии», «Дело о пропавшем торте», «Чужие против пионеров». Беседа о здоровом образе жизни: «Здоровый сон».

Практика: Игра в настольные игры - анализ полученной информации и формулировка выводов «Коварный лис», «Пирамида. Проклятие мумии», «Дело о пропавшем торте», «Чужие против пионеров».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

РАЗДЕЛ 4 Кооперативные игры (22 час)

Цель: Учиться терпимо относиться к ошибкам партнеров, а промахи соперников использовать. Научить добиваться своего, но не бояться отступления.

Тема 4.1. Развитие навыков работы в команде.

Теория: Знакомство с правилами настольных игр «Охотники за сокровищами против призраков», «Ритм и вызов», «Запретный остров».

Практика: Игра в настольные игры на сплочение команды и развитие коммуникативных навыков «Ритм и вызов», и кооперативные игры «Охотники за сокровищами против призраков», «Запретный остров».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

РАЗДЕЛ 5 Турниры по настольным играм. (16 час)

Практика.

Турниры по настольным играм: «Дикие джунгли», «Доббль», «Корова 006», «Кварто».

Формы работы групповые, индивидуальные игры, изучение методической, специализированной литературы, самостоятельного изучения приемов игры.

Форма контроля знаний тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии

Мероприятия познавательно-воспитательного характера (12 час)

Цель: объединить усилия педагогов и родителей для развития познавательной деятельности, организация досуга воспитанников.

Организация и проведение тематических игровых программ, конкурсов. Посещение выставок, концертов, театров. Проведение оздоровительных прогулок и однодневных походов.