

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Красноярский край

Тюхтетский муниципальный округ

МБОУ " Тюхтетская СШ № 1"

| | |
|---|--|
| <p>Принято на заседании педагогического совета филиала МБОУ «ТСШ№1» в с.Зареченка Протокол №1 от «27» августа 2024 г.</p> | <p>УТВЕРЖДЕНО Директор МБОУ "ТСШ №1" _____ Агафонова Н.В. Приказ № 03-02-529 от «28» августа 2024 г.</p> |
|---|--|

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Умные игры»

социально-гуманитарной направленности

Стартовый уровень

Возраст обучающихся: от 9-15 лет

Срок реализации программы: 1 год (144 часа)

Автор программы:

Учитель МБОУ «Тюхтетская СШ №1» в с. Зареченка

Булатова Ю.А.

Зареченка

2024

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ.

Пояснительная записка

Структура и содержание программы «Умные игры» (далее Программа) разработаны в соответствии с нормативно-правовой базой:

Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 30.12.2021) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.03.2022);

Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);

Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30 сентября 2020 г. №533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом министерства просвещения российской федерации от 09.11.2018 г. №196»;

Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 года №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы).

Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.

Программа дополнительного образования «Умные игры» разработана на основе ФГОС.

Актуальность программы. Развитие технологий и повсеместная доступность информации способствовали усилению зависимости детей от цифровых устройств. И параллельно с этим возникла проблема дефицита живого общения, что выражается в эгоизме, замкнутости, жестокости и отсутствии социальных навыков у современных детей.

В современных демографических условиях, когда в семьях часто один ребенок или неполная семья, дети лишены возможности развивать полноценные навыки коммуникации. В результате они испытывают трудности в установлении отношений со сверстниками и в поиске своего места в обществе.

Чтобы воспитать гармонично развитых личностей, способных к творческому мышлению, управлению эмоциями и принятию нестандартных решений, необходимо внедрять в образовательный процесс решение сложных проблемных ситуаций. Творческая деятельность способствует формированию целостной и разносторонней личности. Все это школьник может реализовать, обучаясь по программе «Умные игры».

Сегодняшнее общество требует от каждого человека полной самоотдачи. В этом контексте настольные игры выступают эффективным инструментом для развития логического мышления, умения предвидеть и находить выход из сложных ситуаций.

В программу включен модуль по настольным играм, которые так популярны у современных детей. Настольные игры способствуют развитию памяти, внимательности, учат делиться, находить общий язык с другими игроками, решать конфликты и не избегать проблем. Такое социальное воспитание станет основой для формирования важных навыков, которые пригодятся детям уже во взрослой жизни.

Разнообразные умные игры имеют неоценимое значение в формировании здорового отношения к поражениям. Жизнь полна неожиданностей, и не всегда все идет по плану. Умные игры учат детей достойно принимать поражения, что является важным навыком для дальнейшего личностного роста.

Помимо вышеперечисленного, игровая деятельность, в целом, способствует развитию эмоционального интеллекта. Участие в игровом процессе помогает детям осознавать и управлять своими эмоциями, а также понимать чувства других людей. Это ценный навык для эффективного общения и построения здоровых отношений.

Включение умных игр в образовательный процесс является важным шагом для всестороннего развития современных детей. Во время игровой деятельности обучающиеся не только развлекаются, но и воспитывают важные качества личности.

Отличительная особенность программы.

Во время образовательных занятий у обучающихся происходит активное становление и развитие высших психических функций, таких как самосознание, самоконтроль и самооценка. Отказ от традиционной системы оценивания с помощью отметок оказывает положительное влияние на эти процессы. Отсутствие отметок во время обучения по Программе снижается уровень тревожности и неоправданного беспокойства у учащихся, что позволяет им сосредоточиться на процессе обучения без страха ошибиться. Это способствует формированию у детей позитивного отношения к занятиям как к возможности личностного развития и приобретения новых знаний.

Вместо привычных оценок предусмотрены дидактические и развивающие игры. На занятиях применяются увлекательные и доступные для понимания детей игры на внимание, мышление, память, словарный запас, математический счет и многое другое.

Адресат программы дополнительного образования по волейболу являются обучающиеся 9-11 лет и 12-15 лет Филиал МБОУ ТСШ№1 в с. Зареченска. Набор учащихся свободный, принимаются все желающие на бесплатной основе.

Срок реализации программы и количество учебных часов. Программа дополнительного образования «Умные игры» рассчитана на 1 год обучения на 144 часа.

Форма обучения: очная.

Режим занятий: Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа (академический час 45 мин).

Цель программы: развитие творческих, познавательных способностей, духовно-нравственных качеств и социальной активности обучающихся с помощью игровой деятельности.

Задачи:

Образовательные:

- повышение интеллектуальных способностей обучающихся;
- повышение общего кругозора;
- развитие речи и словарного запаса;
- развитие математического счета;
- знакомство с разнообразием игр;
- освоение правил игр;
- овладение навыками культуры межличностного общения через организацию и проведение совместных настольных игр.

Воспитательные:

- воспитание духовно-нравственных качеств обучающихся;
- воспитание самостоятельности;
- развитие социальной активности.

Развивающие:

- развитие психических процессов и их произвольности;
- развитие артикуляционного аппарата;
- развитие коммуникативных навыков.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план

Блок для 9-11 лет

| № п/п | Название модуля | Количество часов | | | Формы аттестации/ контроля |
|---|-----------------|------------------|--------|----------|----------------------------|
| | | Всего | Теория | Практика | |
| Модуль 1. Игры на адаптацию и социализацию | | | | | |

| | | | | | |
|-------------------------------------|--|---|---|---|--------------------------------|
| 1.1 | Вводное занятие | 2 | 1 | 1 | Наблюдение, тесты |
| 1.2 | Правила проведения игр и культура поведения в игре. Классификация игр | 2 | 1 | 1 | Беседа, практическая работа |
| 1.3 | Игры на знакомство, на сплочение коллектива. | 6 | 1 | 5 | Выполнение тестовых упражнений |
| Модуль 2. Развивающие игры | | | | | |
| 2.1 | Игры на развитие речи, словарного запаса и семантических конструкций | 9 | 1 | 8 | Практическая работа |
| 2.2 | Игры на развитие памяти | 7 | 1 | 6 | Практическая работа |
| 2.3 | Игры на развитие восприятия | 7 | 1 | 6 | Практическая работа |
| 2.4 | Игры на развитие внимания | 6 | 1 | 5 | Практическая работа |
| 2.5 | Игры на развитие мышления | 9 | 1 | 8 | Практическая работа |
| 2.6 | Игры на развитие воображения | 6 | 1 | 5 | Практическая работа |
| Модуль 3. Дидактические игры | | | | | |
| 3.1 | Математические игры | 4 | 2 | 2 | Практическая работа |
| 3.2 | Грамматические игры | 8 | 1 | 7 | Практическая работа |
| 3.3 | Экологические игры | 8 | 1 | 7 | Практическая работа |
| 3.4 | Игры- викторины | 4 | 1 | 3 | Практическая работа |
| Модуль 4. Настольные игры | | | | | |
| 4.1 | История возникновения настольных игр. Зачем нужны настольные игры? Этикет во время игры. | 2 | 1 | 1 | Беседа, опрос |
| 4.2 | Традиционные настольные игры: шашки, лото, нарды, домино. | 7 | 1 | 6 | Практическая работа |
| 4.3 | Игры с игральными костями | 5 | 1 | 4 | Практическая работа |
| 4.4 | Пятнашки, игры с перемещением, кубик рубик, мозаика. | 6 | 1 | 5 | Практическая работа |

| | | | | | |
|---------------------------------|--|-----|----|-----|---------------------|
| 4.5 | Современные настольные игры: Доль, Друдлы, Барабашка, | 25 | 1 | 24 | Практическая работа |
| Модуль 5. Подвижные игры | | | | | |
| 5.1 | Игры с двигательной активностью в помещении | 5 | 1 | 4 | Практическая работа |
| 5.2 | Игры с мячом | 5 | 1 | 4 | Практическая работа |
| 5.3 | Поисковые игры | 5 | 1 | 4 | Практическая работа |
| 5.4 | Здоровьесберегающие и терапевтические игры в помещении | 5 | 1 | 4 | Бесед, опрос |
| Итого часов | | 144 | 23 | 121 | |

Содержание учебного плана

Модуль 1. Игры на адаптацию и социализацию.

Тема 1.1. Вводное занятие (2 часа).

Теория (1 час). Знакомство, вводный инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в помещении на занятиях, инструктаж по технике безопасности. Классификация игр. Разнообразие игр, виды игр. Досуг. Понятие досуга. Знакомство с разнообразными видами игр, понятием досуга, роли игр в жизни детей и взрослых.

Практика (1 час). Отработка изученной теории, проверка уровня усвоения знаний.

Тема 1.2. Проведение игр (2 часа).

Теория (1 час). Правила проведения игр и культура поведения в игре. Классификация игр. Беседа, рассказ, демонстрация наглядного материала. Правила проведения игр и культура поведения в игре. Знакомство с правилами проведения в игре, с понятием игрового этикета, культурой поведения в игре. Беседа, рассказ, просмотр сюжетных картинок, викторина.

Практика (1 час). Отработка изученной теории, проверка уровня усвоения знаний.

Тема 1.3. Игры на знакомство и сплочение коллектива (6 часа).

Теория (1 час). Игры на знакомство «Мы похожи!», «Свет мой зеркальце, скажи», рассказ о разных видах игр, беседа с детьми. Игры на сплочение коллектива, на доверие. Роль совместной игры в сплочении коллектива. Игры и игровые упражнения на знакомство. «Здравствуй, друг», «Щепки на реке».

Практика (5 часов). Проведение игровых партий в игры на знакомство и сплочение коллектива, определение победителей. Обсуждение по поводу игр, какие игры понравились обучающимся, какие нет, почему.

Модуль 2. Развивающие игры.

Тема 2.1. Игры на развитие речи (9 часов).

Теория (1 час). Знакомство с играми, развивающими и обогащающими речь, расширяющими словарный запас. Теория игр: «Кто больше составит слов», «Рассказ цепочкой», «Расскажи наоборот».

Практика (8 часов). Проведение игровых партий в игры: «Кто больше составит слов», «Рассказ цепочкой», «Расскажи наоборот», определение победителей. Обсуждение – что развивают данные игры, полезен ли развиваемый навык?

Тема 2.2. Игры на развитие памяти (7 часов).

Теория (1 час). Тренировка и развитие памяти и ее видов средствами игр. Игры «Что изменилось?», «Найди нужное число», «Мы идем в магазин», «Назови число».

Практика (6 часов). Проведение игровых партий в игры, определение победителей. Обсуждение по поводу игр, какие игры понравились обучающимся, какие нет, почему.

Тема 2.3. Игры на развитие восприятия (7 часов).

Теория (1 час). Игры на развитие восприятия. Развитие зрительного, слухового, осязательного восприятия. Теория игр: «Угадай, чей голосок», «Прогулка в лесу», «Почини ковер».

Практика (6 часов). Проведение игровых партий в игры: «Угадай, чей голосок», «Прогулка в лесу», «Почини ковер». Определение победителей. Обсуждение по поводу игр, какие игры понравились обучающимся, какие нет, почему.

Тема 2.4. Игры на развитие внимания (6 часов).

Теория (1 час). Игры на развитие внимания. Развитие и тренировка произвольного внимания, наблюдательности. Игровые упражнения «Лабиринт», «Найди отличия и сходства», «Ночной сторож», «Не пропусти хлопок», «Звери в темноте».

Практика (5 часов). Проведение игровых партий, определение победителей. Обсуждение по поводу игр, какие игры понравились обучающимся, какие нет, почему.

Тема 2.5. Игры на развитие мышления (9 часов).

Теория (1 час). Знакомство с играми на развитие логического мышления. Теория игр: «Рассказ наоборот», «Ассоциация», «Расположи по порядку», «Часть- целое», «Закончи фразу», «Что внутри», логические игры со спичками, игра «Почтальон-читатель».

Практика (8 часов). Проведение игровых партий в игры: «Рассказ наоборот», «Ассоциация», «Расположи по порядку», «Часть- целое», «Закончи фразу», «Что внутри», логические игры со спичками, игра «Почтальон-читатель». Определение победителей. Обсуждение - что развивают данные игры, полезен ли развиваемый навык?

Тема 2.6. Игры на развитие воображения (6 часов).

Теория (1 час). Игры на развитие воображения. Знакомство с играми и игровыми приемами, развивающими воображение. Игры «Сложная сортировка», «Превращения», «Друдл», «Изобретатель».

Практика (5 часов). Проведение игровых партий в игры, определение победителей. Обсуждение по поводу игр, какие игры понравились обучающимся, какие нет, почему.

Модуль 3. Дидактические игры (25 часов).

Тема 3.1. Математические игры (4 часа).

Теория (2 часа). Математические игры. Закрепление и обобщение знаний из области математики средствами игр. Теория игры в «Обратный счет», «Хлопок вместо цифры», «Запомни ряд чисел».

Практика (4 часа). Игровая практика в игры: «Обратный счет», «Хлопок вместо цифры», «Запомни ряд чисел».

Тема 3.2. Грамматические игры (8 часов).

Теория (1 час). Закрепление и обобщение лингвистических знаний через игровые упражнения. «Составь слово», «Скажи наоборот». «Составь по схеме», «Такие разные слова».

Практика (7 часов). Проведение игровых партий в «Составь слово», «Скажи наоборот». «Составь по схеме», «Такие разные слова». Обсуждение по поводу игр, какие игры понравились обучающимся, какие нет, почему. Можно ли улучшить свою грамотность с помощью таких игр?

Тема 3.3. Экологические игры (8 часов).

Теория (1 час). Закрепление и обобщение знаний об окружающем мире в игровой деятельности. «Живое-неживое», «Найди пару», «Составь рассказ по картинке», «Мы похожи». Создание игры или игрушки из природных средств и бросового материала.

Практика (7 часов). Проведение игровых партий в экологические игры. Создание игры или игрушки из природных средств и бросового материала. Обсуждение - почему нужно беречь природу и природные ресурсы? Как это могут сделать обучающиеся?

Тема 3.4. Игры-викторины (4 часа).

Теория (1 час). Закрепление и обобщение знаний через викторины по пройденным темам. Проведение викторин и дидактических игр.

Практика (5 часов). Проведение игровых партий в игры-викторины. Обсуждение по поводу игр, какие игры понравились обучающимся, какие нет, почему. В чем залог успеха победителя?

Модуль 4. Настольные игры.

Тема 4.1. История возникновения настольных игр. Зачем нужны настольные игры? Этикет во время игры. (2 часа).

Теория (1 час). История возникновения настольных игр. Зачем нужны настольные игры? Этикет во время игры.

Знакомство с историей отдельных настольных игр, их популяризация.

Практика (1 час). Опрос и обсуждение по изученной теории. Проведение игровых партий в некоторые настольные игры, определение победителей.

Тема 4.2. Традиционные настольные игры: шашки, лото, нарды, домино (7 часов).

Теория (1 час). Традиционные настольные игры: шашки, лото, домино, игры с кубиком и перемещением. Знакомство с правилами основных настольных игр. Игры в шашки, лото, домино, в игры с кубиком и перемещением.

Практика (6 часов). Проведение игровых партий, определение победителей. Обсуждение по поводу игр, какие игры понравились обучающимся, какие нет, почему.

Тема 4.3. Игры с игральными костями (5 часов).

Теория (1 час). Игры с игральными костями. История возникновения игр с игровыми костями. Работа с игральными костями по образцу и самостоятельно.

Практика (4 часа). Проведение игровых партий, определение победителей. Обсуждение по поводу игр, какие игры понравились обучающимся, какие нет, почему.

Тема 4.4. Пятнашки, игры с перемещением, кубик Рубика, мозаика (6 часов).

Теория (1 час). История возникновения игр с перемещением, первые игры с перемещением, знакомство с историей создания и создателем кубика Рубика, история мозаики.

Практика (5 часов). Опрос по изученной теории. Практика сборки кубика Рубика, практика игры в пятнашки, в игры с перемещением, практика выкладывания мозаики. Обсуждение по поводу игр, какие игры понравились обучающимся, какие нет, почему.

Тема 4.5. Современные настольные игры (25 часов).

Теория (1 час). Знакомство с современными видами настольных игр и их правилами, их популяризация. Проведение игр «Тик-так», «Имаджинариум», «Падающая башня», «Добль», «Друдлы», «Барабашка», «Уно», «Зевс не каникулах», «Чепухабра», «Крокодил», «Диксит» т.п.

Практика (19 часов). Проведение игровых партий в современные настольные игры, определение победителей. Обсуждение по поводу игр, какие игры понравились обучающимся, какие нет, почему. Как победить в настольной игре? Что развивает каждая настольная игра?

Модуль 5. Подвижные игры (20 часов).

Тема 5.1. Игры с двигательной активностью в помещении(5 часов).

Теория (1 час). Игры с двигательной активностью в помещении. Снятие физического напряжения с помощью двигательной активности. Игра «Помощь друга», «Горная тропинка», «Ручеек».

Практика (4 часа). Игровая практика в игры: «Помощь друга», «Горная тропинка», «Ручеек». Обсуждение – как долго существуют данные игры, играли ли родители обучающихся в них?

Тема 5.2. Игры с мячом (5 часов).

Теория (1 час). Снятие физического напряжения с помощью игровой деятельности с использованием мяча. Теория игры «Боулинг», «Попади в корзину», «Поймай правильный ответ».

Практика (4 часа). Проведение игровых партий в «Боулинг», «Попади в корзину», «Поймай правильный ответ».

Тема 5.3. Поисковые игры (5 часов).

Теория (1 час). Снятие физического напряжения через проведение поисковых игр. Теория игры «Что изменилось», «Тепло-холодно» и т.п.

Практика (4 часа). Проведение игровых партий в игры: «Что изменилось», «Тепло-холодно» и т.п.

Тема 5.4. Здоровьесберегающие и терапевтические игры в помещении (5 часов).

Теория (1 час). Профилактика утомляемости обучающихся, гигиена зрения. «Пишем слово на спине», гимнастика с использованием шарика «Су-Джок», гимнастика для глаз, самомассаж ушей, лица, рук, пальчиковая гимнастика.

Практика (4 часа). Использование на практике полученных знаний, опрос по пройденной теории.

Блок для 12-15 лет

| № п/п | Название модуля | Количество часов | | | Формы аттестации/ контроля |
|---|--|------------------|--------|----------|--------------------------------|
| | | Всего | Теория | Практика | |
| Модуль 1. Игры на адаптацию и социализацию. (10 часов) | | | | | |
| 1.1 | Вводное занятие | 2 | 1 | 1 | Наблюдение, тесты |
| 1.2 | Проведение игр | 2 | 1 | 1 | Беседа, практическая работа |
| 1.3 | Игры на знакомство, на сплочение коллектива. | 6 | 1 | 5 | Выполнение тестовых упражнений |
| Модуль 2. Развивающие игры. (44 часа) | | | | | |

| | | | | | |
|--|--|----|---|----|----------------------|
| 2.1 | Коммуникативные игры | 9 | 1 | 8 | Практическая работа |
| 2.2 | Игры на развитие памяти | 7 | 1 | 6 | Практическая работа |
| 2.3 | Игры на развитие мышления | 7 | 1 | 6 | Практическая работа |
| 2.4 | Игры на развитие внимания | 6 | 1 | 5 | Практическая работа |
| 2.5 | Сюжетно-ролевые игры | 9 | 1 | 8 | Практическая работа |
| 2.6 | Игры на развитие воображения | 6 | 1 | 5 | Практическая работа |
| Модуль 3. Народные игры. (25 часов) | | | | | |
| 3.1 | Многовековая история народной игры, примеры народной игры | 4 | 2 | 2 | Тестовые упражнения, |
| 3.2 | Русские народные игры | 8 | 1 | 7 | практическая работа |
| 3.3 | Игры разных народов мира | 8 | 1 | 7 | Тестовые упражнения, |
| 3.4 | Старинные игры | 4 | 1 | 3 | практическая работа |
| Модуль 4. Настольные игры. (45 часов) | | | | | |
| 4.1 | История возникновения настольных игр. Зачем нужны настольные игры? Этикет во время игры. | 2 | 1 | 1 | Беседа, опрос |
| 4.2 | Традиционные настольные игры: шашки, лото, нарды, домино. | 7 | 1 | 6 | Практическая работа |
| 4.3 | Игры с игральными костями | 5 | 1 | 4 | Практическая работа |
| 4.4 | Пятнашки, игры с перемещением, кубик рубик, мозаика. | 6 | 1 | 5 | Практическая работа |
| 4.5 | Современные настольные игры. | 25 | 1 | 24 | Практическая работа |
| Модуль 5. Составление сценариев игр. Изготовление игр. (20 часов) | | | | | |
| 5.1 | Игры для двоих | 5 | 1 | 4 | Практическая работа |
| 5.2 | Игры для компании | 5 | 1 | 4 | Практическая работа |
| 5.3 | Игры на бумаге | 5 | 1 | 4 | Практическая работа |
| 5.4 | Презентация игр | 5 | 1 | 4 | Практическая |

| | | | | | |
|-------------|-----|----|-----|--|--------|
| | | | | | работа |
| Итого часов | 144 | 23 | 121 | | |

Содержание учебного плана

Модуль 1. Игры на адаптацию и социализацию.

Тема 1.1. Вводное занятие (2 часа).

Теория (1 час). Знакомство, вводный инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в помещении на занятиях, инструктаж по технике безопасности. Классификация игр. Разнообразие игр, виды игр. Досуг. Понятие досуга. Знакомство с разнообразными видами игр, понятием досуга, роли игр в жизни детей и взрослых.

Практика (1 час). Отработка изученной теории, проверка уровня усвоения знаний.

Тема 1.2. Проведение игр (2 часа).

Теория (1 час). Правила проведения игр и культура поведения в игре. Классификация игр. Беседа, рассказ, демонстрация наглядного материала. Правила проведения игр и культура поведения в игре. Знакомство с правилами проведения в игре, с понятием игрового этикета, культурой поведения в игре. Беседа, рассказ, просмотр сюжетных картинок, викторина.

Практика (1 час). Отработка изученной теории, проверка уровня усвоения знаний.

Тема 1.3. Игры на знакомство и сплочение коллектива (6 часа).

Теория (1 час). Игры на знакомство «Мы похожи!», «Свет мой зеркальце, скажи», рассказ о разных видах игр, беседа с детьми. Игры на сплочение коллектива, на доверие. Роль совместной игры в сплочении коллектива. Игры и игровые упражнения на знакомство. «Здравствуй, друг», «Щепки на реке».

Практика (5 часов). Проведение игровых партий в игры на знакомство и сплочение коллектива, определение победителей. Обсуждение по поводу игр, какие игры понравились обучающимся, какие нет, почему.

Модуль 2. Развивающие игры.

Тема 2.1. Коммуникативные игры (9 часов).

Теория (1 час). Игры на развитие коммуникации, чем полезны, для чего нужны. Какие компетенции развивают. Самые популярные игры на развитие коммуникации.

Практика (8 часов). Проведение игровых партий в игры, определение победителей. Обсуждение по поводу игр, какие игры понравились обучающимся, какие нет, почему.

Тема 2.2. Игры на развитие памяти (7 часов).

Теория (1 час). Тренировка и развитие памяти и ее видов средствами игр. Игры «Что изменилось?», «Найди нужное число», «Мы идем в магазин», «Назови число».

Практика (6 часов). Проведение игровых партий в игры, определение победителей. Обсуждение по поводу игр, какие игры понравились обучающимся, какие нет, почему.

Тема 2.3. Игры на развитие мышления (7 часов).

Теория (1 час). Игры на развитие мышления. Развитие зрительного, слухового, осязательного восприятия. Игры «Видное-неочевидное», «Предсказатель», «Полезно-вредно».

Практика (6 часов). Проведение игровых партий, определение победителей. Обсуждение по поводу игр, какие игры понравились обучающимся, какие нет, почему.

Тема 2.4. Игры на развитие внимания (6 часов).

Теория (1 час). Игры на развитие внимания. Развитие и тренировка произвольного внимания, наблюдательности. Игровые упражнения «Лабиринт», «Найди отличия и сходства», «Ночной сторож», «Не пропусти хлопок», «Звери в темноте».

Практика (5 часов). Проведение игровых партий, определение победителей. Обсуждение по поводу игр, какие игры понравились обучающимся, какие нет, почему.

Тема 2.5. Сюжетно-ролевые игры (9 часов).

Теория (1 час). Сюжетно-ролевые игры. Знакомство с ролевыми играми как с формой интеллектуальной деятельности. «Кастинг», «Воздушный шар», «Пусть говорят», «Я беру с собой в поход».

Практика (8 часов). Проведение игровых партий, определение победителей. Обсуждение по поводу игр, какие игры понравились обучающимся, какие нет, почему.

Тема 2.6. Игры на развитие воображения (6 часов).

Теория (1 час). Игры на развитие воображения. Знакомство с играми и игровыми приемами, развивающими воображение. Игры «Сложная сортировка», «Превращения», «Друдл», «Изобретатель».

Практика (5 часов). Проведение игровых партий в игры, определение победителей. Обсуждение по поводу игр, какие игры понравились обучающимся, какие нет, почему.

Модуль 3. Народные игры (25 часов).

Тема 3.1. Многовековая история народной игры, примеры народной игры (4 часа).

Теория (2 часа). Многовековая история народной игры, примеры народной игры. Знакомство с народной игрой, сравнение игр разных народов. Хороводы и припевки как пример народных игр.

Практика (4 часа). Практика. Хороводы и припевки как пример народных игр. Обсуждение, опрос по изученной информации о истории народной игры, какие игры запомнили обучающиеся, какие игры им понравились и почему.

Тема 3.2. Русские народные игры (8 часов).

Теория (1 час). Русские народные игры. Знакомство с особенностями русских народных игр. «Филин и пташка», «Горелки», «Ляпка».

Практика (7 часов). Проведение игровых партий в народные игры, определение победителей. Обсуждение по поводу игр, какие игры понравились обучающимся, какие нет, почему. В чем залог успеха победителя?

Тема 3.3. Игры разных народов мира (8 часов).

Теория (1 час). Игры разных народов мира. Игры детей Японии. Знакомство с особенностями народных японских игр. Игры «Кагоме», «Аист и лягушка». Игры детей Германии. Знакомство с особенностями народных немецких игр. Практика: «Пожарная команда», «Игра в колышки». Игры детей Финляндии. Знакомство с особенностями народных финских игр «Закопченный горшок», «У кого Валёк?», «Горящий мяч». Игры детей Белоруссии. Знакомство с особенностями народных белорусских игр. Проведение игр «Шпень», «Потяг», «Прело-горело».

Практика (7 часов). Проведение игровых партий в народные игры, определение победителей. Обсуждение по поводу игр, какие игры понравились обучающимся, какие нет, почему. В чем залог успеха победителя? Что развивают народные игры разных стран, в чем их отличия от русских народных игр.

Тема 3.4. Старинные игры (4 часа).

Теория (1 час). Старинные игры. Знакомство с особенностями старинных игр. «Путешествие из Москвы в Одессу», «Волки и овца», «Палочки», «Бирюльки»

Практика (5 часов). Проведение игровых партий в народные игры, определение победителей. Обсуждение по поводу игр, какие игры понравились обучающимся, какие нет, почему. В чем залог успеха победителя?

Модуль 4. Настольные игры.

Тема 4.1. История возникновения настольных игр. Зачем нужны настольные игры? Этикет во время игры. (2 часа).

Теория (1 час). История возникновения настольных игр. Зачем нужны настольные игры? Этикет во время игры.

Знакомство с историей отдельных настольных игр, их популяризация.

Практика (1 час). Опрос и обсуждение по изученной теории. Проведение игровых партий в некоторые настольные игры, определение победителей.

Тема 4.2. Традиционные настольные игры: шашки, лото, нарды, домино (7 часов).

Теория (1 час). Традиционные настольные игры: шашки, лото, домино, игры с кубиком и перемещением. Знакомство с правилами основных настольных игр. Игры в шашки, лото, домино, в игры с кубиком и перемещением.

Практика (6 часов). Проведение игровых партий, определение победителей. Обсуждение по поводу игр, какие игры понравились обучающимся, какие нет, почему.

Тема 4.3. Игры с игральными костями (5 часов).

Теория (1 час). Игры с игральными костями. История возникновения игр с игровыми костями. Работа с игральными костями по образцу и самостоятельно.

Практика (4 часа). Проведение игровых партий, определение победителей. Обсуждение по поводу игр, какие игры понравились обучающимся, какие нет, почему.

Тема 4.4. Пятнашки, игры с перемещением, кубик Рубика, мозаика (6 часов).

Теория (1 час). История возникновения игр с перемещением, первые игры с перемещением, знакомство с историей создания и создателем кубика Рубика, история мозаики.

Практика (5 часов). Опрос по изученной теории. Практика сборки кубика Рубика, практика игры в пятнашки, в игры с перемещением, практика выкладывания мозаики. Обсуждение по поводу игр, какие игры понравились обучающимся, какие нет, почему.

Тема 4.5. Современные настольные игры (25 часов).

Теория (1 час). Современные настольные игры («Словодел», «Крокодил», «Пандемия», «Монополия», «Чужая планета», «Манчичи», «Грани судьбы», «Визуал», «7 чудес», «Баусак»). Знакомство с современными видами настольных игр и их правилами, их популяризация.

Практика (19 часов). Проведение игровых партий в современные настольные игры, определение победителей. Обсуждение по поводу игр, какие игры понравились обучающимся, какие нет, почему. Как победить в настольной игре? Что развивает каждая настольная игра?

Модуль 5. Составление сценариев игр. Изготовление игр (20 часов).

Тема 5.1. Игры для двоих (5 часов).

Теория (1 час). Составление сценариев игр. Обсуждение преимуществ и недостатков игр на двоих, их особенностей. Нравятся ли обучающимся игры на двоих? Какие?

Практика (4 часа). Составление сценариев игр. Знакомство с ресурсами для написания игр (интернет ресурсы, методические пособия). Разработка идеи авторской игры. Обсуждение преимуществ и недостатков игры в коллективе.

Тема 5.2. Игры для компании (5 часов).

Теория (1 час). Объяснения принципа создания игры, что можно использовать (материалы, инструменты, инвентарь к игре). Какими должны быть игры для компаний? Какой игры не хватает обучающимся для совместного времяпровождения?

Практика (4 часа). Изготовление авторской игры в малых группах или индивидуально. Обсуждение преимуществ и недостатков игры в коллективе.

Тема 5.3. Игры на бумаге (5 часов).

Теория (1 час). Объяснения принципа создания игры, что можно использовать (материалы, инструменты, инвентарь к игре).

Практика (4 часа). Презентация авторской настольной игры Теория: Актуализация знаний, умений, навыков. Обсуждение преимуществ и недостатков игры в коллективе.

Тема 5.4. Презентация игр (5 часов).

Теория (1 час). Объяснение правил презентации игр, способы и приемы. Выделение позитивных качеств и преимуществ игры. Определение целевой аудитории. Самореклама.

Практика (4 часа). Презентация авторских игр, проведение игр в коллективе. Обсуждение преимуществ и недостатков игры в коллективе.

Планируемые результаты

Личностные результаты:

- овладение навыками культуры межличностного общения через организацию и проведение совместных настольных игр;
- развитие психических процессов и их произвольности;
- развитие артикуляционного аппарата;
- развитие коммуникативных навыков;
- воспитание духовно-нравственных качеств обучающихся;
- воспитание самостоятельности;
- развитие социальной активности.

Метапредметные результаты:

- повышение интеллектуальных способностей обучающихся;
- повышение общего кругозора;

- развитие речи и словарного запаса;
- развитие математического счета.

Предметные результаты:

- обучающиеся знакомы с разнообразием игр;
- освоили правила всех пройденных игр.

II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.

Календарный учебный график

Количество учебных недель в 2023-2024 учебном году: 36 недель

Количество учебных недель в первом полугодии: 16

Количество учебных недель во втором полугодии: 20

Количество учебных дней в учебном году: 72

Даты начала и окончания учебного года с 01.09.2023 г. по 31.05.2024 г.

Каникулы:

01.01.2024-9.01.2024г.

01.06.2024-31.08.2024 г.

| Группа | 1 полугодие | | | 2 полугодие | | | Всего часов |
|------------------------------------|-------------|--------------|---------------|-------------|--------------|---------------|-------------|
| | период | кол-во часов | кол-во недель | период | кол-во часов | кол-во недель | |
| 1 группа | | | | | | | |
| 2 группа | | | | | | | |
| Сроки проведения аттестации | | | | | | | |
| 1 группа | | | | | | | |
| 2 группа | | | | | | | |

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение.

Успешная реализация программы во многом зависят от правильной организации рабочего пространства.

Помещение, отводимое для занятий должно отвечать санитарно-гигиеническим требованиям: быть сухим, хорошо освещенным (естественным и электрическим светом), теплым, с естественным доступом воздуха, хорошей вентиляцией, с площадью, достаточной для проведения занятий группы.

Помещение оборудовано необходимой мебелью и инвентарем: учебные столы и стулья, игровые наборы.

Дидактические материалы.

Учебники, методические разработки, Интернет-ресурсы, сопровождающие слайды презентаций, видео объясняющие принцип игр, историю их возникновения.

Программно-техническое обеспечение.

Компьютер или ноутбук, с установленной операционной системой Windows, с выходом в интернет.

Информационное обеспечение.

Интернет-ресурсы:

1. Во что играли викинги: история настольных игр от шахмат до «Ужасов Аркхема». [Электронный ресурс]. URL: <https://www.timeout.ru/feature/istoriya-nastolnyh-igr>
2. Игры на внимание для детей. [Электронный ресурс]. URL: https://www.defectologiya.pro/zhurnal/igryi_na_vnimanie_dlya_detej/
3. Картотека дидактических игр. [Электронный ресурс]. URL: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/vospitatelnaya-rabota/2023/06/26/kartoteka-didakticheskikh-igr>
4. Подвижные игры для детей в помещении. [Электронный ресурс]. URL: <https://doshvozrast.ru/igra/igrapodvig16.htm>
5. Правила настольных игр. [Электронный ресурс]. URL: https://www.youtube.com/playlist?list=PL9c7D_nBcUa75_Kxa310fQbuFMw4p9Fyo

Кадровое обеспечение.

Педагог МБОУ «Тюхтетская СШ №1» в с. Зареченка Булатова Ю.А.

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся:

Текущий контроль – на основе игровых партий.

Промежуточный контроль – на основе игровых партий, опроса.

Итоговый контроль в конце учебного года – на основе опроса и тестирования.

| Уровень освоения программы, теоретических знаний и практических умений, динамики продвижения учащихся определяются через контрольно-измерительные материалы. | | | |
|--|--|-------------------------|------------------|
| Вид контроля | Цель проведения | Время проведения | Форма проведения |
| Входной контроль | Определение уровня знаний в области современных игр. | В начале учебного года. | Опрос |

| | | | |
|---------------------------------|--|---|---------------------|
| Текущая аттестация | Определение степени усвоения обучающимися правил и видов игр. | В течение учебного года: на каждом занятии, по итогам игровой партии. | Практическая работа |
| Промежуточная аттестация | Определение степени усвоения обучающимися игр, их правил и механик. | В конце I полугодия (декабрь). | Практическая работа |
| Итоговая аттестация | Определение результатов обучения по итогам реализации образовательной программы, посредством результатов игровых партий, результатов тестирования, опросов | В конце курса обучения (по итогам I го года обучения, май) | Опрос, Тестирование |

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов.

Проверка результативности усвоения обучающимися программы проходит на основании:

- результатов игровых партий различных игр;
- результатов тестирования;
- результатов опроса по знаниям в области народных игр.

По каждому разделу программы оценивание результатов обучающихся производится по трёхбалльной системе. Итоговая оценка выводится как средний балл из суммы оценок. Если соотнести количество баллов с уровнями успешности, в результате следующие уровни:

Начальный уровень.

Средний уровень.

Высокий уровень.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов.

Для предъявления демонстрации образовательных результатов по программе используются:

- Аналитическая справка по результатам мониторинга образовательного уровня учащихся;
- Результаты игр;

- Результаты опросов и тестирований.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ.

Особенности организации учебного процесса. Очная форма обучения.

Основные методы обучения.

Основными методами обучения по Программе являются **практический, словесный и наглядный методы.** **Практический метод** применяется с целью развития знаний и навыков обучающихся в ходе практической деятельности. Это способ позволяет обучающимся самостоятельно усваивать знания по заранее заданному плану педагога, при средствах **наглядного или словесного метода**, а также формировать практические умения и навыки. Практические методы обучения являются неотъемлемой частью учебного процесса, поскольку они помогают учащимся получить первичный опыт применения новых знаний. А практическое применение полученных знаний гарантирует, что полученные знания и навыки усвоятся на более длительное время, войдут в память обучающегося, и при случае, каждый сможет ими воспользоваться в дальнейшем.

Репродуктивный метод обучения позволяет более быстро и эффективно усвоить движение, необходимый ход действий, более детально понять суть процесса. Задаться вопросом, почему педагог выбрал именно эту модель поведения, составил именно такой план. Что предполагает развитие критического мышления и развитие навыков анализа. Помимо этого, обучающийся сможет более уверенно действовать, погружаясь в процесс, который уже пройден педагогом.

Формы организации образовательного процесса. В процессе реализации программы выбрана групповая форма обучения.

Формы организации учебного занятия. Основной формой занятия является комплексное занятие, которое может проходить с применением следующих форм:

- Наглядная;
- Описание;
- Объяснение;
- Указание;
- Обсуждение;
- Дискуссия;
- Практическая;
- Соревновательный метод;
- Игровой метод;
- Опрос.

Педагогические технологии:

- Технология группового обучения;
- Технологии индивидуального обучения;
- Технология развивающего обучения;
- Технология проблемного обучения;
- Технология развития критического мышления;
- Здоровьесберегающая технология;
- Личностно-ориентированный технологии;
- Коммуникативная технология обучения;
- Игровые технологии.

Алгоритм учебного занятия.

Разминка, объяснение принципа игры, ее правил, деление на команды, или распределение ролей, игровая практика, подведение итогов игры.

Список литературы:

Список литературы для педагогов:

1. Аникеева Н.П. Личность и игра: от начальной школы до выпускного класса. - Новоси-бирск, 1994.
2. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. – Новосибирск, 1994.
3. Былеев Л., Табарко В. Игра? Игра! – М.: «Просвещение», 1989.
4. Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»; Методическое пособие. СПб.: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017.
5. Ворошилов Р. Феномен игры. – М.: «Россия», 1988
6. Концепция воспитания школьников в современных условиях. - М.: Российская академия образования, 1998.
7. Паничев Ю. Интеллектуальные игры: вопросы их классификации и разработ-ки. - «Воспитание школьников» №2.2002.

Список литературы для обучающихся и родителей:

1. Аникеева Н.П. Личность и игра: от начальной школы до выпускного класса. - Новоси-бирск, 1994.
2. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. – Новосибирск, 1994.
3. Былеев Л., Табарко В. Игра? Игра! – М.: «Просвещение», 1989.
4. Петрусинский В.В. Игры: обучение, труд, досуг. - М.: «Новая школа», 1994.