

**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	
<b>Модуль 1. Игры на адаптацию и социализацию</b>					

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
<b>Модуль 2. Развивающие игры</b>					
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
<b>Модуль 3. Дидактические игры</b>					
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
<b>Модуль 4. Настольные игры</b>					
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: Дюбель, Друдлы, Барабашка,	25	1	24	Практическая работа
<b>Модуль 5. Подвижные игры</b>					
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 «Суджок», 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	
<b>Модуль 1. Игры на адаптацию и социализацию. (10 часов)</b>					
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
<b>Модуль 2. Развивающие игры. (44 часа)</b>					

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
<b>Модуль 3. Народные игры. (25 часов)</b>					
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
<b>Модуль 4. Настольные игры. (45 часов)</b>					
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
<b>Модуль 5. Составление сценариев игр. Изготовление игр. (20 часов)</b>					
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							
<b>Сроки проведения аттестации</b>							
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/](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](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

<b>Текущая аттестация</b>	Определение степени усвоения обучающимися правил и видов игр.	В течение учебного года: на каждом занятии, по итогам игровой партии.	Практическая работа
<b>Промежуточная аттестация</b>	Определение степени усвоения обучающимися игр, их правил и механик.	В конце I полугодия (декабрь).	Практическая работа
<b>Итоговая аттестация</b>	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.