

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №578
Приморского района Санкт-Петербурга

«СОГЛАСОВАНА»

Заведующий ОДОД
ГБОУ школы № 578
Приморского района
Санкт-Петербурга

_____ Д.В.Кузьмина
31.08.2026 г.

«РАССМОТРЕНА и ПРИНЯТА»

Педагогическим Советом
ГБОУ школы № 578
Приморского района
Санкт-Петербурга
(протокол от 31.08.2026 г. № 13)

«УТВЕРЖДЕНА»

Приказом ГБОУ школы 578
Приморского района
Санкт-Петербурга
от 31.08.2026 г. № 284-Д

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 0088EA35369DD89EB484E17FA91B4973E4
Владелец: Зими́на Елена Ивановна
Действителен: с 28.05.2026 до 21.08.2027

Дополнительная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности

«МИР ИГР»

Возраст учащихся от 10 до 13 лет

Срок реализации программы: 2 года

Разработчик программы:
Дмитриченко Людмила Вячеславовна
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Мир игр».

Направленность - социально-гуманитарная.

Уровень освоения - общекультурный.

Актуальность

Актуальность программы «Мир игр» в том, что обучение детей направлено на практическую подготовку детей к самостоятельной жизни, на формирование у них знаний и умений, способствующих социальной адаптации, на повышение уровня общего развития, на воспитание ответственности, самостоятельности, на развитие у обучающихся нестандартного мышления, логики. Настольные игры для детей достаточно часто выполняют дидактическую и педагогическую функции. Ведь посредством игрового действия можно проще всего научить ребенка решать развивающие задачи.

Программа «Мир игр» для учащихся остаётся актуальной по ряду причин, связанных с современными вызовами в образовании, социализации и физическом развитии детей:

- Снижение зависимости от гаджетов и онлайн-общения;
- Развитие soft skills;
- Интеллектуальное и когнитивное развитие;
- Социальная адаптация и коммуникация;
- Организация досуга;
- Сохранение и приобщение к культурному наследию.

Педагогическая целесообразность программы

Программа отвечает запросу обучающихся и их родителей. Составлена с учетом возрастных особенностей и уровня обучающихся. Формы, методы и приемы, используемые в ходе реализации данной программы, подобраны в соответствии с её целью, задачами и способствуют эффективной организации образовательного процесса.

Содержание программы нацелено на активизацию познавательной творческой деятельности каждого обучающегося. Большое внимание уделяется развитию и повышению мотивации обучающихся, приобретению практических умений и навыков. Программа также способствует формированию нравственных качеств личности.

Адресат программы

Программа «Мир игр» предназначена для учащихся 5-7 классов (10-13 лет). Программа не требует наличия базовых знаний и специальных способностей.

Объем и срок реализации

Продолжительность реализации программы – 2 учебных года.

Рассчитана на 72 учебных часа (1 занятие в неделю по 2 часа) - в первый год обучения и 144 учебных часа (2 занятия в неделю по 2 часа) - во второй год обучения.

Цель программы

Создание условий для комплексного развития личности учащегося через игровую деятельность, сочетая интеллектуальное, социальное и нравственное воспитание.

Задачи программы

воспитательные:

- формировать качества личности – настойчивость, аккуратность, внимательность;
- способствовать осмыслению исторического наследия своего народа и народов мира;
- воспитать систему межличностных отношений.

развивающие:

- знакомить с настольными играми разных стран и народов мира;
- развить умения организовать «дружескую атмосферу» и «здоровый дух соперничества»;
- создать условия для развития мышления в ходе усвоения таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, выделять главное, доказывать и опровергать, делать умозаключения;
- способствовать развитию пространственного восприятия и сенсорно-моторной координации;
- развить познавательную активность ребенка и умение анализировать, давать оценку своей работе.

обучающие:

- освоить основные правила настольных игр разных стран и народов мира;
- научить использовать в процессе игр стратегию и тактику по должным правилам;
- формировать умение работать на результат (индивидуальный или командный);
- формировать навык применения полученных знаний и умений в процессе изучения школьных дисциплин и в практической деятельности.

Организационно-педагогические условия реализации программы

язык реализации программы: государственный язык Российской Федерации — русский.

форма обучения: очная.

набор в коллектив: принимаются все желающие девочки и мальчики в возрасте от 10 до 13 лет, возможен прием сразу на второй год обучения на основании собеседования;

формирование групп: формирование групп первого года обучения осуществляется с 25 августа по 01 сентября, группы в объединении разновозрастные;

количество детей в группе: списочный состав групп формируется по норме наполняемости: на 1-м году обучения – не менее 15 человек; на 2-м году обучения – не менее 12 человек.

формы организации образовательного процесса: занятия выстраиваются следующим образом: теория (объяснение в виде бесед, лекций, демонстраций видео уроков), затем практика (выполнение работ по инструкционным картам, схемам).

В зависимости от задач занятия могут использоваться как коллективные, так и индивидуальные формы организации практических работ.

Каждый ученик должен овладеть всеми знаниями и умениями. На занятиях следует отводить время для изучения правил техники безопасности.

формы проведения занятий:

- теоретические – беседы, лекции, тренинги, демонстрации видео уроков;
- практические – практикумы, мастер-классы;

- комбинированные – работа со схемами, иллюстративным материалом, слайдами, работа с историческими источниками и литературой, развивающие игры, конкурсы, викторины.

материально-техническое оснащение: занятия проводятся в учебном классе, оборудованном ПК и проектором, практические в специальном кабинете, в котором отведено место для классного участка и оборудования, обеспечивающего выполнение в полном объеме всех видов практических работ, предусмотренных курсом.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты:

- определять и высказывать общие для всех людей правила поведения (основы общечеловеческих нравственных ценностей);
- критически и творчески мыслить в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения;
- делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

- определять и формулировать цель деятельности на уроке с помощью учителя;
- проговаривать последовательность действий на уроке;
- высказывать своё предположение (версию) на основе работы с вводным материалом;
- работать по предложенному плану, а также самостоятельно планировать этапы работы;
- учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности на уроке.

Познавательные УУД:

- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя иллюстрации, тексты, свой жизненный опыт и информацию, полученную на уроке;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- высказывать суждения, делать выводы.

Коммуникативные УУД:

- координировать свои усилия с усилиями других, сотрудничать в совместном решении проблемы (задачи);
- задавать вопросы, слушать и понимать речь других участников процесса;
- объяснять свои действия, донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной речи.

Предметные результаты:

- работать по правилам, схемам, инструкциям;
- приобрести знания и опыт настольных игр разных стран и народов мира;
- освоить различные приёмы в решении логических задач: выделять и классифицировать существенные признаки предметов, обобщать и делать выводы, определять последовательность событий, выявлять закономерности и проводить аналогии;
- уметь выполнять работу качественно, в установленный промежуток времени и оценивать полученный результат, радоваться достижениям;

- выполнять разные роли (игрок, ассистент ведущего и ведущий) и осуществлять самоконтроль с опорой на составленный план;
- работать с различными источниками информации, в том числе интернет ресурсами.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 1 года обучения по программе «Мир игр»

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие. Цели и задачи курса. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство.	2	2	0	наблюдение, освоение новых знаний, опрос
2	Игры-ассоциации.	12	1	11	освоение новых знаний, игра
3	Игры на бумаге.	12	2	10	освоение новых знаний, игра
4	Настольные игры народов мира.	18	3	15	освоение новых знаний, игра
5	Настольные игры народов России.	12	3	9	освоение новых знаний, игра
6	Традиционные русские настольные игры.	14	3	11	освоение новых знаний, игра
7	Итоговое занятие.	2	0	2	блиц-игра, подведение итогов
	Всего часов	72	14	58	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 2 года обучения по программе «Мир игр»

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие. Цели и задачи курса. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство.	2	2	0	наблюдение, освоение новых знаний, опрос
2	Игры-ассоциации.	14	1	13	освоение новых знаний, игра
3	Логические игры.	14	3	11	освоение новых знаний, игра
4	Игры на бумаге.	14	1	13	освоение новых знаний, игра
5	Настольные игры народов мира.	24	4	20	освоение новых знаний, игра
6	Настольные игры народов России.	16	4	12	освоение новых знаний, игра
7	Традиционные русские настольные игры.	20	2	18	освоение новых знаний, игра
8	Современные настольные игры.	24	3	21	освоение новых знаний, игра

9	Моя коллекция игр.	14	0	14	игра
10	Итоговое занятие.	2	0	2	блиц-игра, подведение итогов
	Всего часов	144	20	124	

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №578
Приморского района Санкт-Петербурга

УТВЕРЖДЕН
Приказом
ГБОУ школы № 578
Приморского района
Санкт-Петербурга
от 31 августа 2026 г. № 284-Д
Директор_____Е.И.Зими́на

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеразвивающей программы «Мир игр»

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Всего учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09.	26.05	36	36	72	1 раз в неделю по 2 часа
2 год	01.09.	26.05	36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №578
Приморского района Санкт-Петербурга

«СОГЛАСОВАНА»

Заведующий ОДОД
ГБОУ школы № 578
Приморского района
Санкт-Петербурга

_____ Д.В.Кузьмина
31.08.2026 г.

«РАССМОТРЕНА и ПРИНЯТА»

Педагогическим Советом
ГБОУ школы № 578
Приморского района
Санкт-Петербурга
(протокол от 31.08.2026 г. № 13)

«УТВЕРЖДЕНА»

Приказом ГБОУ школы 578
Приморского района
Санкт-Петербурга
от 31.08.2026 г. № 284-Д

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

к дополнительной общеразвивающей программе
социально-гуманитарной направленности

«МИР ИГР»

Год обучения: 1

Возраст учащихся от 10 до 12 лет

Срок реализации программы: 1 год

Разработчик программы:
Дмитриченко Людмила Вячеславовна
Педагог дополнительного образования

Адресат программы

Программа «Мир игр» предназначена для учащихся 5-7 классов (10-13 лет). Программа не требует наличия базовых знаний и специальных способностей.

Объем и срок реализации

Продолжительность реализации программы – 2 учебных года.

Рассчитана на 72 учебных часа (1 занятие в неделю по 2 часа) - в первый год обучения и 144 учебных часа (2 занятия в неделю по 2 часа) - во второй год обучения.

Цель программы

Создание условий для комплексного развития личности учащегося через игровую деятельность, сочетая интеллектуальное, социальное и нравственное воспитание.

Задачи 1 года обучения

воспитательные:

- формировать качества личности – настойчивость, аккуратность, внимательность;
- способствовать осмыслению исторического наследия своего народа и народов мира;
- воспитать систему межличностных отношений.

развивающие:

- знакомить с настольными играми разных стран и народов мира;
- создать условия для развития мышления в ходе усвоения таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, выделять главное, доказывать и опровергать, делать умозаключения.

обучающие:

- освоить основные правила настольных игр разных стран и народов мира;
- научить использовать в процессе игр стратегию и тактику по должным правилам;
- формировать умение работать на результат (индивидуальный или командный).

Планируемые результаты 1 года обучения

Личностные результаты:

- определять и высказывать общие для всех людей правила поведения (основы общечеловеческих нравственных ценностей);
- уметь социально-эмоционально участвовать в процессе общения и совместной деятельности;
- понимать и анализировать причины успешности/неуспешности деятельности.

Метапредметные результаты:

- определять и формулировать цель деятельности на уроке с помощью учителя;
- проговаривать последовательность действий на уроке и работать по предложенному плану;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- высказывать суждения, делать выводы;
- задавать вопросы, слушать и понимать речь других участников процесса;
- объяснять свои действия, донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной речи.

Предметные результаты:

- работать по правилам, схемам, инструкциям;
- приобрести знания и опыт настольных игр разных стран и народов мира;
- уметь выполнять работу качественно, в установленный промежуток времени и оценивать полученный результат, радоваться достижениям.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ (1 год обучения)

1. Вводное занятие. Цели и задачи курса. Инструктаж по технике безопасности. (2 часа)

Теория: Знакомство с целями, задачами курса, формами работы, режимом работы объединения и его программой. Правила работы и поведения. Правила по технике безопасности. Решение организационных вопросов.

Форма контроля: наблюдение, освоение новых знаний, опрос.

2. Игры-ассоциации. (12 часов)

Теория: Правила работы и поведения игр-ассоциаций: вербальные цепочки, словесные ассоциации, визуальные ассоциации.

Практика:

- Вербальные цепочки «Испорченный телефон», «Гармошка» (Письменная цепочка с загибанием листа), «Кто больше».
- Словесные ассоциации «Одним словом», «Что общее?».
- Настольная игра «Ассоциации».
- Настольная игра «Мемы».
- Настольная игра на ассоциации и воображение «Дримикум».
- Настольная игра «Имаджинариум».

Форма контроля: освоение новых знаний, игра.

3. Игры на бумаге. (12 часов)

Теория: Правила работы и поведения игр на бумаге.

Практика:

- Игра «Крестики-нолики».
- Игра «Морской бой».
- Словесные игры «Слова из слов», «Словодел», «Балда», «Замени слово».
- Игра «Заполни квадрат» или «Ходи конём».
- Игра «Животное-растение-город-страна».

Форма контроля: освоение новых знаний, игра.

4. Настольные игры народов мира. (18 часов)

Теория: Правила работы и поведения игр народов мира.

Практика:

- Английская игра «Джэнга».
- Китайская игра «Домино».
- Корейская игра «Гонги кубики».
- Американская игра «Уно».
- Американская игра «Скрэббл».
- Американская игра «Монополия».

Форма контроля: освоение новых знаний, игра.

5. Настольные игры народов России. (12 часов)

Теория: Правила работы и поведения игр народов России.

Практика:

- Казачья игра «Камешки».
- Якутские настольные игры «Хабылык», «Хаамыск», «Тырыынка».
- Татарские настольные игры «Ташики», «Экият».

Теория-3ч. Практика-9ч.

Форма контроля: освоение новых знаний, игра.

6. Традиционные русские настольные игры. (14 часов)

Теория: Правила работы и поведения традиционных русских игр.

Практика:

- Русская настольная игра «Бирюльки».
- Русская настольная игра «Кубарь».
- Русская игра «Баклуши».
- Традиционная настольная игра «Русское лото».

Форма контроля: освоение новых знаний, игра.

7. Итоговое занятие. (2 часа)

Практика: Итоговая викторина. Подведение итогов, награждение по итогам года.

Форма контроля: блиц-игра, подведение итогов.

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №578
Приморского района Санкт-Петербурга

«СОГЛАСОВАНА»

Заведующий ОДОД
ГБОУ школы № 578
Приморского района
Санкт-Петербурга

_____ Д.В.Кузьмина
31.08.2026 г.

«РАССМОТРЕНА и ПРИНЯТА»

Педагогическим Советом
ГБОУ школы № 578
Приморского района
Санкт-Петербурга
(протокол от 31.08.2026 г. № 13)

«УТВЕРЖДЕНА»

Приказом ГБОУ школы 578
Приморского района
Санкт-Петербурга
от 31.08.2026 г. № 284-Д

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

к дополнительной общеразвивающей программе
социально-гуманитарной направленности

«МИР ИГР»

Год обучения: 2

Возраст учащихся от 11 до 13 лет

Срок реализации программы: 1 год

Разработчик программы:
Дмитриченко Людмила Вячеславовна
Педагог дополнительного образования

Адресат программы

Программа «Мир игр» предназначена для учащихся 5-7 классов (10-13 лет). Программа не требует наличия базовых знаний и специальных способностей.

Объем и срок реализации

Продолжительность реализации программы – 2 учебных года.

Рассчитана на 72 учебных часа (1 занятие в неделю по 2 часа) - в первый год обучения и 144 учебных часа (2 занятия в неделю по 2 часа) - во второй год обучения.

Цель программы

Создание условий для комплексного развития личности учащегося через игровую деятельность, сочетая интеллектуальное, социальное и нравственное воспитание.

Задачи 2 года обучения

воспитательные:

- формировать качества личности – настойчивость, аккуратность, внимательность;
- способствовать осмыслению исторического наследия своего народа и народов мира;
- воспитать систему межличностных отношений.

развивающие:

- знакомить с настольными играми разных стран и народов мира;
- развить умения организовать «дружескую атмосферу» и «здоровый дух соперничества»;
- создать условия для развития мышления в ходе усвоения таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, выделять главное, доказывать и опровергать, делать умозаключения;
- способствовать развитию пространственного восприятия и сенсорно-моторной координации;
- развить познавательную активность ребенка и умение анализировать, давать оценку своей работе.

обучающие:

- освоить основные правила настольных игр разных стран и народов мира;
- научить использовать в процессе игр стратегию и тактику по должным правилам;
- формировать умение работать на результат (индивидуальный или командный);
- формировать навык применения полученных знаний и умений в процессе изучения школьных дисциплин и в практической деятельности.

Планируемые результаты 2 года обучения

Личностные результаты:

- определять и высказывать общие для всех людей правила поведения (основы общечеловеческих нравственных ценностей);
- критически и творчески мыслить в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения;
- уметь социально-эмоционально участвовать в процессе общения и совместной деятельности;
- уметь обсуждать и анализировать собственную деятельность и работу одноклассников с позиций поставленных задач;
- понимать и анализировать причины успешности/неуспешности деятельности;
- делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметные результаты:

- определять и формулировать цель деятельности на уроке с помощью учителя;
- проговаривать последовательность действий на уроке;
- высказывать своё предположение (версию) на основе работы с вводным материалом;
- работать по предложенному плану, а также самостоятельно планировать этапы работы;
- учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности на уроке;
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя иллюстрации, тексты, свой жизненный опыт и информацию, полученную на уроке;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- высказывать суждения, делать выводы;
- координировать свои усилия с усилиями других, сотрудничать в совместном решении проблемы (задачи);
- задавать вопросы, слушать и понимать речь других участников процесса;
- объяснять свои действия, донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной речи.

Предметные результаты:

- работать по правилам, схемам, инструкциям;
- приобрести знания и опыт настольных игр разных стран и народов мира;
- освоить различные приёмы в решении логических задач: выделять и классифицировать существенные признаки предметов, обобщать и делать выводы, определять последовательность событий, выявлять закономерности и проводить аналогии;
- уметь выполнять работу качественно, в установленный промежуток времени и оценивать полученный результат, радоваться достижениям;
- выполнять разные роли (игрок, ассистент ведущего и ведущий) и осуществлять самоконтроль с опорой на составленный план;
- работать с различными источниками информации, в том числе интернет ресурсами.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ (2 год обучения)

1. Вводное занятие. Цели и задачи курса. Инструктаж по технике безопасности. (2 часа)

Теория: Знакомство с целями, задачами курса, формами работы, режимом работы объединения и его программой. Правила работы и поведения. Правила по технике безопасности. Решение организационных вопросов.

Форма контроля: наблюдение, освоение новых знаний, опрос.

2. Игры-ассоциации. (14 часов)

Теория: Правила работы и поведения игр-ассоциаций: вербальные цепочки, словесные ассоциации, визуальные ассоциации.

Практика:

- Вербальные цепочки «Испорченный телефон», «Гармошка» (Письменная цепочка с загибанием листа), «Кто больше».
- Словесные ассоциации «Одним словом», «Что общее??».
- Настольная игра «Ассоциации».
- Настольная игра «Мемы».
- Настольная игра на ассоциации и воображение «Дримикум», «Имаджинариум».
- Настольная игра «Диксит».
- Ассоциации на время (онлайн или с Алисой).

Форма контроля: освоение новых знаний, игра.

3. Логические игры. (14 часов)

Теория: Правила работы и поведения логических игр.

Практика:

- Кооперативная детективная игра «Коварный лис».
- Детективная настольная игра для детей «Злоумышленники».
- Настольная карточная игра «Письма призрака».
- Приключенческая кооперативная настольная игра «Запретный остров».

Форма контроля: освоение новых знаний, игра.

4. Игры на бумаге. (14 часов)

Теория: Правила работы и поведения игр на бумаге.

Практика:

- Игра «Крестики-нолики», «Морской бой».
- Словесные игры «Слова из слов», «Словодел», «Балда», «Замени слово».
- Игра «Заполни квадрат» или «Ходи конём».
- Игра «Животное-растение-город-страна».
- Игра-соревнование «Лабиринт», «Точки».

Форма контроля: освоение новых знаний, игра.

5. Настольные игры народов мира. (24 часа)

Теория: Правила работы и поведения игр народов мира.

Практика:

- Английская игра «Джэнга».
- Китайская игра «Домино».
- Корейская игра «Гонги кубики».
- Американская игра «Уно».
- Американская игра «Скрэббл».
- Восточная игра «Нарды».
- Американская игра «Монополия».
- «Пасьянс» – игральные карты из Индии.

Форма контроля: освоение новых знаний, игра.

6. Настольные игры народов России. (16 часов)

Теория: Правила работы и поведения игр народов России.

Практика:

- Казачья игра «Камешки».
- Якутские настольные игры «Хабылык», «Хаамыск», «Тырынка».
- Татарские настольные игры «Ташики», «Экият».
- Карточная ролевая игра по мотивам чувашской мифологии «Вупар».

Форма контроля: освоение новых знаний, игра.

7. Традиционные русские настольные игры. (20 часов)

Теория: Правила работы и поведения традиционных русских игр.

Практика:

- Русская настольная игра «Бирюльки».
- Русская настольная игра «Кубарь».
- Русская игра «Баклуши».
- Традиционная настольная игра «Русское лото».
- Командная игра «Мафия».

Форма контроля: освоение новых знаний, игра.

8. Современные настольные игры. (24 часов)

Теория: Правила работы и поведения современных (известных) игр.

Практика:

- Ассоциативные и творческие игры «Имаджинариум», «Диксит», «Кодовые имена», «Экивоки», «Активити».
- Кооперативные игры «Запретный остров», «Властелин колец: Странствия в Средиземье», «Мрачная Гавань».
- Стратегические и экономические игры «Колонизаторы», «Империя», «Каркассон».
- Юмористические игры «Свинтус», «Мемас», «Тик-так-бумм!».
- Партийная игра «Манчкин».
- Дискуссионная настольная игра «Бункер».

Форма контроля: освоение новых знаний, игра.

9. Моя коллекция игр. (14 часов)

Практика:

- Любимые игры моей семьи.
- Моя коллекция игр.
- Клубные игры и соревнования.

Форма контроля: игра.

8. Итоговое занятие. (2 часа)

Практика: Итоговая викторина. Подведение итогов, награждение по итогам года.

Форма контроля: блиц-игра, подведение итогов.

**Учебно-методический комплекс дополнительной общеразвивающей программы
«Мир игр».**

Список литературы и интернет ресурсов

Для обучающихся

1. Белл Р. Энциклопедия настольных игр народов мира / пер. с англ. Л.А.Игоревского. – М.: Центрполиграф, 2025.
2. Мамаева И. Самодельные игры. Настольные и подвижные. – М.: Олма Медиа Групп, 2010.
3. Нестеров В.Г. Традиционные игры Китая, Вьетнама, Непала и Тувы. – СПб: ВВМ, 2024.
4. Хацкевич Ю.Г. Энциклопедия настольных игр. – Минск: Харвест, 2003.

Для педагогов

1. Белл Р. Энциклопедия настольных игр народов мира / пер. с англ. Л.А.Игоревского. – М.: Центрполиграф, 2025.
2. Мамаева И. Самодельные игры. Настольные и подвижные. – М.: Олма Медиа Групп, 2010.
3. Нестеров В.Г. Традиционные игры Китая, Вьетнама, Непала и Тувы. – СПб: ВВМ, 2024.
4. Ньюш М.Л. Игра из глубины души: О способности детей играть в исцеляющие игры / пер. с нем. А.Боковец, И. Денисова. – Киев: Наири, 2016.
5. Роджерс С. Твой ход! Руководство по созданию настольных игр / пер. с англ. М.О.Голубкиной. – М.: Эксмо, 2025.
6. Хацкевич Ю.Г. Энциклопедия настольных игр. – Минск: Харвест, 2003.

Интернет-ресурсы

1. Видеоинструкции настольных игр «Простые Правила»: <https://rutube.ru/plst/231766/>
2. Компания настольных игр GaGa Games: <https://gaga.ru>
3. Настольные игры | Дзен. Hobby Games: <https://dzen.ru/hobbygames>
4. Настольные игры | Add-Hobby. База правил: <https://add-hobby.ru>
5. Энциклопедия настольных игр: <https://tesera.ru>

Методическое обеспечение

Организационно-педагогические средства:

- дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир игр»;
- календарно-тематический план реализации программы «Мир игр»;
- методические рекомендации для родителей по вопросам воспитания;
- разработанные педагогом памятки и мастер-классы для детей.

Дидактические средства:

- иллюстративный материал к темам программы:
иллюстрации и карты к играм;
инструкции к играм;
наглядные материалы «Основные правила поведения во время игры», «Правила решения конфликтов», «Правила работы в парах и группах».
- электронные образовательные ресурсы:
компьютерные презентации по темам программы;

банк учебных фильмов;
банк видеоматериалов.

Для успешного решения задач используются следующие методы и приемы:

- наглядные (показ, помощь);
- словесные (описание, объяснение,);
- практические (повторение, самостоятельное выполнение заданий);
- мотивационные (убеждение, поощрение);
- контрольно –коррекционные.

Методические рекомендации

Игра – один из основных видов деятельности детей. В любом возрасте игра является ведущей деятельностью, необходимым условием всестороннего развития детей и одним из основных средств их воспитания и обучения. В педагогическом процессе игра выступает как средство воспитания и передачи накопленного опыта, начиная уже с первых шагов человеческого общества по пути своего развития.

В данной программе игровая технология применяется как самостоятельная. Игра только внешне кажется развлечением, в действительности она требует серьезной предварительной подготовки со стороны педагога и учащихся. В организации игры все должно быть продумано до мелочей.

Подготовка и проведение игры включает в себя следующие этапы:

1. Этап подготовки (определение учебной цели, описание изучаемой проблемы, составление плана проведения и общее описание игры, разработка сценария, расстановка действующих лиц, договоренность об условиях и правилах, консультации).

В подготовку к проведению игры входят:

- отбор игры в соответствии с задачами воспитания и обучения: углубление и обобщение знаний;
- развитие сенсорных способностей, активизация психических процессов (память, внимание, мышление, речь) и др.; установление соответствия отобранной игры программным требованиям воспитания и обучения детей определённой возрастной группы; определение наиболее удобного времени проведения игры; выбор места для игры;
- определение количества играющих (вся группа, небольшие подгруппы, индивидуальное участие);
- подготовка необходимого материала для выбранной игры (игрушки, разные предметы, картинки и др.);
- подготовка к игре самого педагога (изучение и осмысление всего хода игры, своего места в игре, методы руководства игрой и пр.);
- подготовка к игре детей (обогащение их знаниями, представлениями о предметах и явлениях окружающей жизни, необходимыми для решения игровой задачи).

2. Этап проведения (непосредственно процесс игры).

Этот этап включает:

- ознакомление детей с содержанием игры, с материалом, который будет использован в игре (показ предметов, картинок, краткая беседа, в ходе которой уточняются знания и представления детей о них);

- объяснение хода и правил игры. При этом педагог обращает внимание на поведение детей в соответствии с правилами игры, на чёткое выполнение правил;
 - показ игровых действий, в процессе которого педагог учит детей правильно выполнять действие, доказывая, что в противном случае игра не приведёт к нужному результату (например, если кто-то из ребят подсматривает, когда надо закрыть глаза); участие педагога в качестве играющего, болельщика или арбитра. Мера непосредственного участия педагога в игре определяется возрастом детей, уровнем их подготовки, сложностью задач, игровых правил. Участвуя в игре, педагог направляет действия играющих (советом, вопросом, напоминанием).
3. Этап анализа и обсуждения результатов (анализ, рефлексия, оценка, самооценка, выводы, обобщения, рекомендации).
- Подведение итогов игры – это ответственный момент в руководстве ею, т.к. по результатам, которых дети добиваются в игре, можно судить об её эффективности, о том, будет ли она с интересом использоваться в самостоятельной игровой деятельности ребят.
 - При подведении итогов педагог подчёркивает, что путь к победе возможен только через преодоление трудностей, внимание и дисциплинированность.
 - Заканчивая игру, педагог должен вызвать у детей интерес к её продолжению, создать радостную перспективу. Он может сказать: «Новая игра будет ещё интереснее». Педагог разрабатывает варианты знакомых детям игр и создаёт новые – полезные и увлекательные.
 - Анализ проведённой игры направлен на выявление приёмов её подготовки и проведения: какие приёмы оказались эффективными в достижении поставленной цели, что не сработало и почему.

Требования к проведению игр

- Свободное и добровольное включение детей в игру: не навязывание игры, а вовлечение в нее детей.
- Дети должны хорошо понимать смысл и содержание игры, ее правила, идею каждой игровой роли.
- Смысл игровых действий должен совпадать со смыслом и содержанием поведения в реальных ситуациях с тем, чтобы основной смысл игровых действий переносился в реальную жизнедеятельность.
- В игре дети должны руководствоваться принятыми в обществе нормами нравственности, основанными на гуманизме, общечеловеческих ценностях.
- В игре не должно унижаться достоинство ее участников, в том числе и проигравших.
- 6. Игра должна положительно воздействовать на развитие эмоционально-волевой, интеллектуальной и рационально-физической сфер ее участников.
- Игру нужно организовывать и направлять, при необходимости сдерживать, но не подавлять, обеспечивать каждому участнику возможность проявления инициативы.

Применение игровых технологий не только способствует воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

- правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память;
- игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание;
- развивает коммуникативные навыки- в составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате

своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием.

Оценочные материалы

Входная диагностика проводится в сентябре с целью выявления первоначального уровня знаний и умений, возможностей детей и определения природных данных.

Формы:

- педагогическое наблюдение;
- выполнение практических заданий педагога.

Текущий контроль осуществляется на занятиях в течение всего учебного года для отслеживания уровня освоения учебного материала программы и развития личностных качеств учащихся.

Формы:

- педагогическое наблюдение;
- выполнение заданий и поручений от педагога;
- анализ педагогом и учащимися приобретенных навыков и качества работы в роли участника и ведущего.

Промежуточный контроль предусмотрен 2 раза в год (декабрь, май) с целью выявления уровня освоения программы учащимися и корректировки процесса обучения.

Формы:

- устный опрос;
- выполнение практических заданий.

Итоговый контроль проводится в конце обучения по программе.

Формы:

- выполнение практических заданий;
- технический зачет;
- творческий отчёт (показ), на котором выпускники демонстрируют практические навыки, приобретенные за время обучения по программе.

Диагностика уровня **личностного развития** учащихся проводится по следующим параметрам:

- умение ставить задачи и планировать;
- организация процесса игры;
- распределение ролей и соответствие им;
- умение вводить в игру новых игроков, знакомить их с правилами;
- самоконтроль, воля, выдержка, самооценка, мотивация, социальная адаптация.

Итоги диагностики педагог заносит в информационную карту «Определение уровня развития личностных качеств учащихся», используя следующую шкалу:

Оценка параметров	Уровень
начальный уровень	11 – 15 баллов
средний уровень	16 – 25 баллов
высокий уровень	26 – 30 баллов

Технология определения личностных качеств

Совокупность измеряемых показателей: терпение, воля, самоконтроль, самооценка, интерес к занятиям, конфликтность, тип сотрудничества. Оценивается по степени выраженности (от минимальной до максимальной).

Для удобства выделенные уровни обозначаются баллами. В качестве методов диагностики личностных изменений ребенка используются: наблюдение, анкетирование, тестирование, диагностическую беседу, метод рефлексии и другие.

Технология мониторинга личностного развития ребенка требует документального оформления полученных результатов на каждого ребенка. С этой целью педагог оформляется диагностическая карта *учета динамики личностных качеств развития воспитанников* (Таблица 1).

Таблица 1

Показатели	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Оценка в баллах
1. Организационно-волевые качества			
1. Терпение	Способность переносить допустимые по возрасту нагрузки в течение определенного времени	а) высокий уровень – терпения хватает на все занятие	8-10 баллов
		б) средний уровень – на большую часть занятия	5-7 баллов
		в) низкий уровень – менее чем на половину занятия	менее 5 баллов
2. Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям	а) высокий уровень – волевые усилия всегда побуждаются самим ребенком	8-10 баллов
		б) средний уровень – чаще самим ребенком, но иногда с помощью педагога	5-7 баллов
		в) низкий уровень – волевые усилия ребенка побуждаются извне	менее 5 баллов
3. Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки	а) высокий уровень – ребенок постоянно контролирует себя сам	8-10 баллов
		б) средний уровень – периодически контролирует себя сам	5-7 баллов
		в) низкий уровень – ребенок не контролирует себя самостоятельно	менее 5 баллов

2. Ориентационные качества			
1. Самооценка	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	а) высокий уровень – нормальная	8-10 баллов
		б) средний уровень – заниженная	5-7 баллов
		в) низкий уровень – завышенная	менее 5 баллов
2. Интерес к занятиям в объединении	Осознанное участие ребенка в освоении образовательной программы	а) высокий уровень – постоянно поддерживается ребенком самостоятельно	8-10 баллов
		б) средний уровень – периодически поддерживается самим ребенком	5-7 баллов
		в) низкий уровень – продиктован ребенку извне	менее 5 баллов
3. Поведенческие качества			
1. Конфликтность (отношение ребенка к столкновению интересов (спору) в процессе взаимодействия)	Способность занять определенную позицию в конфликтной ситуации	а) высокий уровень – пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты	8-10 баллов
		б) средний уровень – сам в конфликтах не участвует, старается их избежать	5-7 баллов
		в) низкий уровень – периодически провоцирует конфликты	менее 5 баллов
2. Тип сотрудничества (отношение воспитанника к общим делам объединения)	Умение воспринимать общие дела как свои собственные	а) высокий уровень – инициативен в общих делах	8-10 баллов
		б) средний уровень – участвует при побуждении извне	5-7 баллов
		в) низкий уровень – избегает участия в общих делах	менее 5 баллов

70-56 высокий уровень

55-35 средний уровень

34-0 низкий уровень