

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СУЧКОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»**

**«Рассмотрено»**

Руководитель ШМО:

\_\_\_\_\_/Гевель Н.И./

Протокол № \_\_\_\_ от

«\_\_» \_\_\_\_\_ 2023г.

**«Согласовано»**

Заместитель директора по ВР:

\_\_\_\_\_/Курчавая О.С./

«\_\_» \_\_\_\_\_ 2023 г.

Приказ от 30.08.2023 г №01-11-31

Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
социально-педагогической направленности

**«Настольные игры»**

Базовый уровень

Срок реализации 1 год

Возраст детей 11-15 лет

Руководитель:  
Гевель Н.И.

**2023-2024 учебный год**  
**Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Настольные игры» социально-педагогической направленности составлена с учетом методических рекомендаций по разработке и оформлению дополнительных общеобразовательных развивающих программ, Москва, 2015г.

Данная программа дает возможность расширить и углубить практические умения, повышает уровень языковой культуры, создает условия для развития логического мышления и пространственных представлений обучающихся.

Настольная игра заставляет думать, проверять и развивать свои способности, включает ребенка в соревнование с другими. Участие детей в игре способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и другие полезные мотивационные качества.

**Цель программы** - расширение зоны ближайшего развития ребенка и последовательный перевод ее в непосредственный актив, то есть в зону актуального развития.

**Основные задачи программы:**

1. развитие мышления в процессе формирования основных приемов мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации; умение выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы;
2. развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
3. развитие языковой культуры и формирование речевых умений: четко и ясно излагать свои мысли, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения;
4. формирование навыков творческого мышления и развитие умения решать нестандартные задачи;
5. развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности обучающихся;
6. формирование и развитие коммуникативных умений: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность одноклассников;
7. формирование навыков применения полученных знаний и умений в процессе изучения школьных дисциплин и в практической деятельности.

**Отличительные особенности программы:** практическая игровая направленность, проектные технологии.

**Организационные принципы:** занятия предполагают групповые формы работы. Программа предназначена для обучающихся 5-9 классов, рассчитана на 1 час в неделю, всего 34 часа. **Уровень** – базовый. Реализует программу педагог, владеющий навыками игровых технологий.

**Особенности организации учебного процесса.**

Во время занятий у ребенка происходит становление развитых форм самосознания, самоконтроля и самооценки. Отсутствие отметок снижает тревожность и необоснованное беспокойство учащихся, исчезает боязнь ошибочных ответов. В результате у детей формируется отношение к данным занятиям как к средству развития своей личности. Данная программа состоит из системы дидактических и развивающих игр. На занятиях применяются занимательные и доступные для понимания игры-ассоциации, логические и развивающие игры, лото, домино, сюжетные игры, что привлекательно для обучающихся 5-9 классов.

Основное время на занятиях занимает самостоятельное решение детьми *поисковых задач*. Благодаря этому у детей формируются умения самостоятельно действовать, принимать решения, управлять собой в сложных ситуациях.

На каждом занятии проводится *коллективное обсуждение* решения задачи определенного вида. На этом этапе у детей формируется такое важное качество, как осознание собственных действий, самоконтроль, возможность дать отчет в выполняемых шагах при решении задач любой трудности.

В курсе используются игры разной сложности, поэтому слабые дети, участвуя в занятиях, могут почувствовать уверенность в своих силах (для таких учащихся подбираются игры, в которые они могут играть успешно).

Ребенок на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания.

**Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы**  
**Личностными результатами** изучения программы является формирование следующих умений:

- *Определять и высказывать* самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).

- 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.

**Метапредметными результатами** изучения данной программы являются формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).

*Регулятивные УУД:*

- *Определять и формулировать* цель деятельности с помощью учителя.
- *Проговаривать* последовательность действий.
- *Учиться высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с определённой игрой.

- *Учиться работать* по предложенному учителем плану.
- *Учиться отличать* верно выполненное задание от неверного.
- *Учиться совместно с учителем и другими учениками*

*давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.*

*Познавательные УУД:*

- Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.

- Делать предварительный отбор источников информации: *ориентироваться* в правилах конкретной игры.

- Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя схемы, таблицы, правила игр и другие источники, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.

- Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всего класса.

*Коммуникативные УУД:*

- Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).

- *Слушать и понимать* речь других.

- *Читать и пересказывать* текст.

- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.

- *Учиться выполнять* различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

**Предметными результатами** изучения программы являются формирование следующих умений:

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;

- выделять существенные признаки предметов;

- сравнивать между собой предметы, явления;

- обобщать, делать несложные выводы;

- классифицировать явления, предметы;

- определять последовательность событий;

- судить о противоположных явлениях;

- давать определения тем или иным понятиям;

-выявлять функциональные отношения между понятиями;

-выявлять закономерности и проводить аналогии.

**Формы занятий:**

- по количеству детей, участвующих в занятии: коллективная, групповая;
- по особенностям коммуникативного взаимодействия: практикум, тренинг, ролевая и деловая игра;
- по дидактической цели: вводные занятия, занятия по углублению знаний, практические занятия, комбинированные формы занятий.

**Режим занятий:**

Продолжительность занятий: 40 минут.

**Виды деятельности:** игровая, познавательная.

Система занятий по курсу «Настольные игры» позволяет решать следующие аспекты: познавательный, развивающий, воспитывающий.

***Познавательный аспект:***

- формирование и развитие различных видов памяти, внимания, воображения, а также логического мышления;
- формирование и развитие общеучебных умений и навыков.

***Развивающий аспект:***

- 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.

***Воспитывающий аспект:***

- воспитание системы межличностных отношений.

## ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Номер темы	Наименование и содержание темы	Количество часов		Количество занятий
		теория	практика	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	1	0	1
2	Игры- ассоциации, игры в дорогу	1	5	6
3	Логические игры	1	4	5
4	Экономические настольные игры	1	9	10
5	Развивающие настольные игры	1	3	4
6	Игры с уклоном на предметную направленность (историю, географию, русский язык)	1	5	6
7	Заключительное занятие. Игровой турнир.	0	2	2
<b>ИТОГО:</b>		<b>6</b>	<b>28</b>	<b>34</b>

### Содержание программы

#### **Введение 1 ч**

Инструктаж по ТБ. Обсуждение плана работы.

#### **Игры- ассоциации, игры в дорогу 6ч**

Какие бывают игры? Представление игр и их происхождение. Ориентир на сплочение коллектива. Ассоциации, Игры-ассоциации. Игры в дорогу. Словесные игры  
Правила игры-ассоциации «Крокодил». Игра. Правила игры. Умение принимать правильное решение. Обсуждение схемы подсчёта очков.  
Кроссворды, чайнворд, найди отличие, sudoku. Правила игры.  
«Слова», «города». Составление турнирной таблицы.

#### **Логические игры 5ч**

Игра «Падающая башня».  
Пазлы. Игра «Крестики-нолики». «Морской бой», Продолжение логического ряда.  
Установление и продолжение закономерности. Правила игры. Обсуждение схемы подсчёта очков. Организация и проведение игрового турнира.

## **Экономические настольные игры 10ч**

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

## **Развивающие настольные игры 4ч**

Викторины. Кроссворды. Ребусы. Игра «Бродилки».

## **Игры с уклоном на предметную направленность (историю, русский язык) 6ч**

Игры на знание **истории**. Игры в доступной и увлекательной форме помогают **развить** историческую эрудицию.

«География». Расширяет знания ребенка по географии и мировым достопримечательностям.

«Скрэбус». Обогащает словарный запас, развивает словесно-логическое мышление и активность словаря, расширяет кругозор.

## **Заключительное занятие. Игровой турнир. 2ч**

Соревнование по настольным играм. Подведение итогов.

**Материально-техническое обеспечение образовательного процесса.**

№ п/п	Наименование объектов и средств материально-технического обеспечения	Количество
1. Литература		
1	Значение игры для всестороннего развития личности ребёнка <a href="http://www.maam.ru/detskijasad/znachenie-igry-dlja-vsestoronego-razvitija-lichnosti-reb-nka.html">http://www.maam.ru/detskijasad/znachenie-igry-dlja-vsestoronego-razvitija-lichnosti-reb-nka.html</a>	1
2	Значение настольных игр в развитии детей <a href="http://satel.com.ua">http://satel.com.ua</a>	1
3	Черемных С.А. Значение игры для психического развития ребенка. <a href="http://nsportal.ru/vuz/pedagogicheskie-nauki/library/2013/03/27/znachenie-igry-dlya-psikhicheskogo-razvitiya-rebenka">http://nsportal.ru/vuz/pedagogicheskie-nauki/library/2013/03/27/znachenie-igry-dlya-psikhicheskogo-razvitiya-rebenka</a>	1
2. Интернет-ресурсы		
4	Интернет – ресурсы : <a href="https://mel.fm/blog/zhenya-kats/64273-15-klassnykh-igr-kotoryye-ni-za-chto-ne-dadut-skuchat-v-doroge-smartfon-ne-prigoditsya">https://mel.fm/blog/zhenya-kats/64273-15-klassnykh-igr-kotoryye-ni-za-chto-ne-dadut-skuchat-v-doroge-smartfon-ne-prigoditsya</a>	1
3. Технические средства обучения (настольные игры)		
5	компьютер	1
6	проектор	1
7	«Крокодил»,	1
8	«Падающая башня»,	1
9	«Мачи Коро»,	1
10	«Монополия»,	1
11	«Скрэбус»,	1
12	«География».	1
13	Игра «Кто умнее-5-ти классник»	1
14	Огневые рубежи 1941-1945	1
15	Хронограф Енисейской губернии 1822-1925	1

## Календарный учебный график программы

### 1. Продолжительность учебного года в МКОУ «Сучковская СОШ»

Начало учебного года – 01.09. 2023 г.

Начало учебных занятий – 01.09.2023 г.

Продолжительность учебного года – 34 недели

Этапы образовательного процесса	1 год обучения
Начало учебного года	1 сентября
Продолжительность учебного года	34 недели
Продолжительность занятия	40 мин
Промежуточная аттестация	17.04.2024-19.05.2024
Окончание учебного года	24.05.2024
Осенние каникулы	28.10.2023-05.11.2023
Зимние каникулы	30.12.2023-08.01.2024
Весенние каникулы	23.03.2024-31.03.2024
Летние каникулы	25.05.2024-31.08.2024

### 2. Регламент образовательного процесса:

Продолжительность учебной недели – 5 дней.

### 3. Режим занятий

Занятия проводятся по расписанию, утвержденному директором МКОУ «Сучковская СОШ»

Продолжительность занятий : 6,5-18 лет- 40 мин.; перерыв для отдыха детей между каждым занятием 10-15 минут.

### 4. Режим работы учреждения в период школьных каникул.

Занятия детей в учебных группах и объединениях проводятся:

- по временному утвержденному расписанию, составленному на период каникул, в форме экскурсий, походов, соревнований, работы сборных творческих групп, учебно-тренировочных сборов и др.



## Тематическое планирование кружка «Настольные игры»

(34 часа)

№ занятия с начала курса	№ занятия с начала раздела	Что пройдено на уроке
<b>Введение 1 ч</b>		
1	1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Обсуждение плана работы.
<b>Игры- ассоциации, игры в дорогу 6 ч</b>		
2	1	Ассоциации
3	2	Игры-ассоциации «Крокодил»
4	3	Словесные игры: «Города» .Составление турнирной таблицы. Подведение итогов.
5	4	Игры в дорогу: «Есть контакт»
6	5	«Судоку»
7	6	Проведение турнира по играм.
<b>Логические игры 5 ч</b>		
8	1	Игра «Падающая башня».
9	2	Пазлы
10	3	Игра «Крестики-нолики».
11	4	«Морской бой»
12	5	Проведение турнира по играм.
<b>Экономические настольные игры 10 ч</b>		
13	1	Что такое «Экономика»? .Что такое «Предпринимательство»?
14	2	Игра «Личные финансы»
15	3	Игра «Шаги к успеху»
16	4	Финансовые ребусы»
17	5	Знакомство с правилами игры «Монополия»
18	6	Игра «Отчаянные домохозяйки»
19	7	Игра «Финансики»
20	8	Знакомство с правилами игры «Мачи Коро».
21	9	Стратегии игры «Мачи Коро».
22	10	Проведение турнира по игре «Мачи Коро».
<b>Развивающие настольные игры 4ч</b>		
23	1	Викторины. Ребусы.
24	2	Лото
25	3	Кроссворды, чайнворд.
26	4	Игра «Бродилки».
<b>Игры с уклоном на предметную направленность (историю, географию, русский язык)6ч.</b>		
27	1	Огневые рубежи 1941-1945
28	2	Хронограф Енисейской губернии 1822-1925
29	3	Игры на обогащение словарного запаса. «Скрэбус».
30	4	Игра «География»
31	5	Игра «Кто умнее-5-ти классник»

32	6	Проведение турнира по играм.
<b>Заключительное занятие. Игровой турнир. 2ч</b>		
33	3	Итоговая аттестация в форме игрового турнира.
34	4	Подведение итогов деятельности в кружке

**Отметка о выполнении программы и корректировка**

---

---

---

---