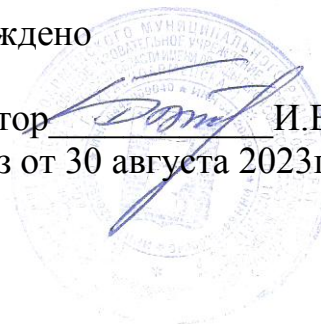


Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №3 г. Красноармейска Саратовской обл.  
имени дважды Героя Советского Союза Скоморохова Н.М.»

Согласовано  
на заседании педагогического совета  
Протокол № 1  
От «29» августа 2023 г.

Утверждено  
Директор  И.В. Барabanова  
Приказ от 30 августа 2023 г. № 459-О/Д



**Дополнительная общеразвивающая программа**  
**«Настольные игры»**  
Направленность: техническая

Рассчитана : 1 год  
Возрастная категория: 7-11 лет  
Составитель: педагог дополнительного  
образования Молчанова Н.Н.

г. Красноармейск  
2023 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ.....	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Цели и задачи.....	4
1.3 Планируемые результаты программы.....	4
1.4 Содержание программы.....	5
1.5 Формы аттестации .....	5
2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.....	6
2.1 Методическое обеспечение программы.....	6
2.2 Условия реализации программы.....	7
Список литературы.....	8
Приложение .....	9-10

# 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

## 1.1 Пояснительная записка

По своему функциональному назначению программа «Настольные игры» является общеразвивающей и направлена на удовлетворение потребностей обучающихся в интеллектуальном совершенствовании, в организации их свободного времени.

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.

Данная программа разработана с учетом следующих документов:

1. Федеральным законом от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Концепцией развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);

3. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. №41 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

4. Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утв. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 №196).

5. Приказом министерства образования области от 05.07.2019 № 1446 Об экспертной группе по добровольной сертификации общеобразовательных программ для включения в Реестр сертифицированных образовательных программ системы персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Саратовской области.

6. Правила ПФДО (Приказ «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования в Саратовской области» от 21.05.2019г. №1077, п.51.).

7. Приказ № 323 от 14.02.2020 «О внесении изменения в приказ министерства образования Саратовской области от 21 мая 2019 года № 1077

**Направленность программы** – физкультурно-спортивная.

**Актуальность программы** обусловлена открытием в образовательном учреждении Центра образования цифрового и гуманитарного профилей "Точка роста", созданного в целях развития и реализации дополнительных общеобразовательных программ цифрового, естественнонаучного и гуманитарного профилей, формирования социальной культуры, проектной деятельности, направленной не только на расширение познавательных интересов школьников, но и на стимулирование активности, инициативы и исследовательской деятельности обучающихся.

**Отличительной особенностью** программы является практическая игровая направленность, проектные технологии.

**Адресат программы** – программа рассчитана на обучающихся 7-11 лет.

**Объем и срок освоения программы.** Срок освоения программы - 1 год. Количество учебных часов 36, учебная нагрузка 1 занятие в неделю, периодичность занятий 1 раз в неделю. Группа формируется из 12-20 обучающихся. Режим занятий определяется с учетом возрастных особенностей детей, а также их занятости в других сферах деятельности.

**Возрастные особенности детей 7 лет**

Дети более объективно оценивают результат деятельности, чем поведения. Ведущей потребностью детей данного возраста является общение (преобладает личностное). Одной из

особенностей данного возраста является проявление произвольности всех психических процессов. Ребенок стремится к самоутверждению в таких видах деятельности, которые подлежат общественной оценке и охватывают различные сферы.

#### **Возрастные особенности детей 8-9 лет**

Ребенок в младшем школьном возрасте осознает свою принадлежность к социуму, и примеряет на себя множество новых ролей: ученик, одноклассник, друг, гражданин. Умеет и любит общаться с взрослыми и сверстниками, учитывая не только свои интересы, но и интересы других людей. Способен дать оценку действиям и событиям. Нуждается в поддержке и одобрении взрослого: учителя, родителя. Становится более самостоятельным и инициативным.

#### **Возрастные особенности детей 10-11 лет**

Ребенок в этом возрасте активно экспериментирует с самим собой. Он проверяет собственные способности в разных сферах: в общении, в любой деятельности. Проверяет свою храбрость, привлекательность, силу воли. Это бурное и весьма рискованное экспериментирование. Ребёнок поглощён постоянной оценкой самого себя. Он впервые начинает задумываться над тем, какие качества его характера помогают или мешают ему в жизни, старается исправлять себя, не имея порой для этого необходимых знаний и умений.

**Форма обучения** – очно-заочная.

### **1.2 Цели и задачи программы**

**Цель программы** – интеллектуальное развитие младшего школьника в игровой деятельности

#### **Задачи программы:**

##### Обучающие:

- обучить детей основным правилам ведения игр: шашки, домино, лото;
- научить придумывать варианты игры Лото и другие настольные игры;
- самостоятельно организовывать свой досуг с применением настольных игр.

##### Воспитательные:

- воспитать чувство товарищества, чувство личной ответственности в ходе коллективной игры
- развивать потребность в играх различного характера с целью организовать досуг.

##### Развивающие:

- развивать коммуникативные умения и навыки, обеспечивающие совместную деятельность в группе, сотрудничество, общение;
- развивать умение адекватно оценивать свои достижения и достижения других.

### **1.3 Планируемые результаты освоения программы**

#### Предметные результаты

Знают правила ведения игр: шашки, домино, лото.

Умеют самостоятельно придумывать варианты игры Лото и другие настольные игры;

Умеют самостоятельно организовывать свой досуг с применением игр.

#### Метапредметные результаты

Сформированы коммуникативные умения и навыки, обеспечивающие совместную деятельность в группе;

Умеют адекватно оценивать свои достижения и достижения других.

#### Личностные результаты

Сформированы такие качества характера как чувство товарищества, чувство личной ответственности;

Сформирована потребность в играх различного характера с целью занять свое свободное время.

### **1.4 Содержание программы**

## Учебный план

№	Наименование разделов и тем	Количество часов			Форма аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1. Введение в курс. Домино	12	2	10	Инструктаж. Организация и проведение игрового турнира.
2	Раздел 2. Введение в курс. Лото	12	2	10	Инструктаж. Коллективный проект «Лото»
3	Раздел 3 . Введение в курс. Шашки	12	2	10	Инструктаж. Организация и проведение игрового турнира.
	<b>Итого</b>	<b>36</b>	<b>6</b>	<b>30</b>	

### Содержание учебного плана

#### Раздел 1. Введение в курс. Домино

**Теория:** Правила игры. Разновидность правил. Игра. Разрешение спорных вопросов, возникающих во время игры. Обсуждение схемы подсчёта очков. Принятие правильного решения. Подведение итогов.

**Практика:** Домино детское (карточки, фишки с картинками по тематике). Коробка домино классическое (костяшки с точками). Организация и проведение игрового турнира.

#### Раздел 2. Введение в курс. Лото.

**Теория:** Правила игры. Игра. Описание сюжетных картинок. Обсуждение схемы подсчёта очков. Составление турнирной таблицы. Подведение итогов. Проект «Лото».

**Практика:** Лото обучающее «Живой мир» (карточки, предметные картинки). Лото классическое (карточки, бочонки с числами). Работа над проектом. Презентация проекта.

#### Раздел 3. Введение в курс. Шашки.

**Теория:** Правила игры. Обозначение полей. Характеристики ходов. Шашечные термины. Объяснение алгоритма игры. Определение времени для обдумывания хода. Понятие «таймер». Обсуждение схемы подсчёта очков. Составление турнирной таблицы. Распределение на пары игроков по жребию. Организация и проведение игрового турнира.

**Практика:** Шашки классические (доска с двумя игровыми полями, шашки: чёрные, белые). Организация и проведение игрового турнира.

### 1.5 Формы аттестации

Входной контроль – сентябрь.

Промежуточная аттестация (декабрь, январь) - педагогический мониторинг, практическая деятельность, фото-видео отчет заданий (при заочной форме обучения).

Итоговый контроль – май. Защита проектов по созданной игре «Домино».

## 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

## 2.1 Методическое обеспечение программы

### **Форма организации деятельности обучающихся на занятии**

Программа предусматривает сочетание групповых и индивидуальных занятий. Основная форма работы – это проведение общих занятий, благотворно влияющих на сплочение коллектива. Во время проведения занятий используются различные методы обучения, комбинируя теорию с практикой. Образовательный процесс предполагает применение дистанционных образовательных технологий (ДОТ), реализуемых с применением информационных технологий при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающегося и педагога.

### **Формы проведения занятий**

Беседа, наблюдение, практическое занятие, презентация, защита проекта.

**Форма организации учебной деятельности с применением ДОТ** – индивидуальная. Общение с педагогом происходит дистанционно средствами оболочки Moodle в режиме offline. Обучение с использованием ДОТ дает возможность освоения программы непосредственно по месту жительства или местонахождению обучающегося.

### **Методы обучения и воспитания:**

*Словесный:* беседа, анализ выполненных работ, объяснительно-иллюстративный, дискуссионный.

*Наглядный, практический:* показ педагогом, практическая деятельность, игровая деятельность.

*Исследовательский:* участие детей в коллективном поиске вариантов игры, самостоятельная творческая деятельность.

*Практический:* применение полученных знаний, навыков, умений в самостоятельной работе.

*Методы воспитания:* убеждение, поощрение, стимулирование, творческой деятельности.

### **Основные педагогические технологии**

При реализации дополнительной программы используются следующие педагогические технологии:

- *технология группового обучения* - для организации совместных действий, коммуникаций, общения, взаимопонимания и взаимопомощи.
- *технология коллективной творческой деятельности;*
- *технология дифференцированного обучения* – применяются задания различной сложности в зависимости от уровня подготовки учащихся.
- *игровые технологии;*
- *здоровьесберегающие технологии* – при подготовке к работе – создание эмоционального настроения, и введение в работу с постепенной нагрузкой снятия напряжения с внутренних и внешних мышц.
- *информационно-коммуникационные технологии.*

## 2.2 Условия реализации программы

### **Материально-техническое обеспечение**

Учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно-гигиеническим требованиям, настольные игры «Шашки», «Домино», «Лото», столы, стулья, шкаф для хранения игр.

**Методическое обеспечение**

- Инструкция по технике безопасности во время проведения занятий.
- Инструкции «Правила игры в шашки», «Правила игры в домино», «Правила игры в лото».
- Календарно-тематический план.

**Кадровое обеспечение.**

- педагоги дополнительного образования

**Оценочные материалы**

- Педагогический мониторинг (Приложение)

## Список литературы

### Для обучающихся:

1. Моя большая книга игр. /Под ред. Ирины Видревич. - М. : Клевер Медиа Групп, 2018. – 10 с. – (Время играть).
2. Риполл, О. Играй! Самые интересные детские игры со всего мира / Ориол Риполл - М. : Манн, Иванов и Фербер, 2016. – 218 с.

### Для педагога:

1. Белая, К.Ю. Разноцветные игры. / К.Ю. Белая, В.М. Сотникова. - М. : ЛИНКАПРЕСС, 2007. - 336 с.
2. Гурин, Ю.В. Урок + игра. Современные игровые технологии для школьников. / Ю.В. Гурин. – СПб.: Речь; М.: Сфера, 2010. – 160 с. – (Энциклопедия игр).
3. Давидчук, А. Н. Обучение и игра : Метод. пособие / А.Н. Давидчук. – М. : МозаикаСинтез, 2006. – 168 с.
4. Игры: обучение, тренинг, досуг. / Под ред. В.В Петрусинского. - М. : Новая школа, 1994. – 286 с.
5. Карпова, Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. Популярное пособие для родителей и педагогов./ Е.В. Карпова - Ярославль: Академия развития, 1997. - 240 с.
6. Леванова, Е.А. Игра в тренинге. Возможность игрового взаимодействия./ Е. А. Леванова, А. Н. Соболева, В. А. Плешаков, И. О. Телегина, А. Г. Волошина– СПб. : Питер, 2012. – 208с.
7. Шашина, В. П. Методика игрового общения : учебное пособие. / В. П. Шашина. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2005. - 288 с. - (Среднее профессиональное образование).
8. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – 2-е изд. – М. : Гумант. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.



## **Приложение. Педагогический мониторинг**

### **Входной контроль**

**Цель:** определение общего уровня сформированности игровой деятельности у обучающихся.

**Задачи:**

- определение общего уровня развития ребенка;
- определение умения самостоятельно справляться с заданием;
- выявление уровня развития игровой мотивации.

**Срок проведения:** при поступлении в кружок.

**Форма проведения:** собеседование, выполнение практического задания.

### **Содержание**

**Теоретическая часть:** ребенку предлагают ответить на следующие вопросы:

- Нравится ли тебе играть в настольные игры?
- В какие настольные игры ты играл?
- С кем тебе нравится играть?
- Какие настольные игры ты любишь больше всего?

**Практическая часть:** ребенку предлагают выбрать настольную игру и поиграть.

### **Критерии оценки**

*Высокий уровень* – ребенок самостоятельно и правильно справился с заданием;

*Средний уровень* – для правильного выполнения задания ребенку требуется несколько самостоятельных попыток или подсказка педагога;

*Низкий уровень* – ребенок не выполнил задание даже после подсказки педагога.

## **Промежуточная аттестация**

**Цель:** выявление соответствия уровня теоретической и практической подготовки детей программным требованиям.

**Задачи:**

- определение уровня усвоения детьми теоретических знаний в соответствии с данным периодом обучения;
- определение уровня сформированности практических умений в соответствии с данным этапом обучения.

**Форма проведения:** контрольное занятие

### **Содержание**

**Теоретическая часть:**

- знание названий игр и правил ведения игры

**Практическая часть:**

- умение организовать деятельность в игре, помогать в деятельности во время игры, проявлять лидерские качества, принять ответственность за свое решение;
- умение договариваться с другими, задавать вопросы, предлагать свою помощь.

### **Критерии оценки**

Минимальный уровень (10 – 40 баллов) – обучающийся с трудом выполнил задания, использовал подсказки педагога.

Средний уровень (50 – 80 баллов) – для правильного выполнения задания ребенку требуется несколько самостоятельных попыток или подсказка педагога;

Максимальный уровень (90 – 100 баллов) – обучающийся самостоятельно и правильно справился с заданием.

### Итоговая аттестация

**Цель:** выявить уровень усвоения детьми программного материала, соответствие прогнозируемым результатам образовательной программы.

**Задачи:**

- определить степень усвоения практических умений и навыков в соответствии с прогнозируемыми результатами;
- выявить уровень усвоения теоретических знаний;
- определить уровень развития индивидуальных способностей.

**Форма проведения:** защита проектов.

**Критерии оценки:**

- Минимальный уровень (10 – 40 баллов) – обучающейся овладел менее 1/2 объема теоретических знаний и практических умений, навыков предусмотренных программой.
- Средний уровень (50 – 80 баллов) – обучающейся овладел не менее 1/2 объема теоретических знаний и практических умений, навыков предусмотренных программой.
- Максимальный уровень (90 – 100 баллов) – обучающейся показывает высокий уровень знаний теоретического материала, овладел всеми умениями и навыками, предусмотренными программой.

**Критерии оценивания творческих работ (самостоятельно изготовленная игра Домино):**

№	Название игры, автор	Показатели и критерии оценки				Количество баллов
		Оригинальность	Законченность	Аккуратность	Разработка правил	
		1-5 баллов	1-5 баллов	1-5 баллов	1-5 баллов	Max 20 баллов