

муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Дом детского творчества»

Принята на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 9  
от 24.06.2025

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор МБУ ДО ДТТ  
О.П. Ситникова  
Приказ №40/25/1-од от 24.06.2025.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА  
«НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ»

Направленность программы: социально-гуманитарная  
Уровень программы: стартовый  
Возраст обучающихся: 8-12 лет  
Срок реализации программы: 1 год (72 часа)

Составитель программы:  
Терешкова Галина Николаевна, педагог  
дополнительного образования.

г. Канск, 2025 г.

## **Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы»**

### **1.1. Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Настольные игры» для детей школьного возраста разработана в соответствии с нормативно-правовой базой:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ред. от 28.02.2025 );

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

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 1.07.2025 № 1745-р.);

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (вступ. в силу с 01.03.2023);

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (ред. от 21.04.2023);

- 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);

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

#### **Актуальность программы**

Во время игр ребенок учится поддерживать общение с близкими людьми, лучше понимать друг друга, они оказывают благотворное влияние на умственное и психическое развитие детей. Играя, дети узнают о правилах, соблюдении очереди, честности, испытывают чувство победы и поражения.

Однако для всего описанного выше эффекта необходимо обеспечить детям участие в играх: полезных и соответствующих возрасту, «не детских», и поэтому привлекательных для младших школьников. Таких программ, специализированных для младшего школьного возраста, практически нет.

Поэтому дополнительная общеразвивающая программа «Настольные игры», предлагающая занятия, направленные на освоение новых игр, является актуальной и перспективной.

Программа «Настольные игры», может удовлетворить потребности обучающихся – умение занять себя в свободное время; организовать полноценный досуг; слаженно и дружно работать в коллективе.

Основами программы являются: замещение у детей онлайн общения на реальное; компьютерной игры на "коллективные игры различной направленности (активные, интеллектуальные, настольные), благотворно влияющие на психическое и физическое воспитание обучающихся. Все перечисленные характеристики программы позволят содействовать мотивации обучающихся отвлечься от социальных сетей и гаджетов (компьютеров, планшетов, телефонов), научиться взаимодействовать в коллективе, сопереживать друг другу во время коллективной игры, научиться радоваться победам других детей, а также создать условия "правильной" и полезной организации своего досуга.

### **Новизна, отличительные особенности программы**

Дети в начальных классах могут произвольно регулировать свое поведение, но произвольное внимание преобладает. Им трудно сосредоточиться на однообразной и малопривлекательной для них деятельности или на интересной деятельности, но требующей умственного напряжения. Чтобы спасти ребёнка от переутомления, необходимо переключение внимания.

Эта особенность внимания является одним из оснований включения в образовательный маршрут ребенка - игры!

Игра — один из тех видов детской деятельности, который используется взрослыми в целях воспитания дошкольников, младших школьников, обучая их различным действиям с предметами, способам и средствам общения.

«Суть человеческой игры — в способности, отображая, преобразовать действительность... в игре впервые формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир — в этом основное, центральное и самое общее значение игры» - писал С. Л. Рубинштейн.

В школьный период игра приобретает наиболее развитую форму. Эта деятельность ребенка интересует ученых философов, социологов, этнографов, биологов и особенно педагогов и психологов. Фундаментальные исследования в области психологии и педагогики, практический опыт в обучении и воспитании доказали, что одним из эффективных средств организации учебного процесса и активизации познавательной деятельности младших школьников, наряду с другими методами и приемами, используемыми на занятиях, является дидактическая игра. Еще К.Д. Ушинский советовал включать элементы занимательности, игровые моменты в учебный труд учащегося для того, чтобы процесс познания был более продуктивным.

Основная особенность дидактических игр определена их названием - это обучающие игры. Они создаются взрослыми в целях воспитания и обучения. Но для играющих детей воспитательно-образовательное значение дидактической игры не выступает открыто, а реализуется через игровую задачу, игровые действия и правила.

Специфическими признаками дидактических игр является их:

- преднамеренность;
- планируемость;
- наличие учебной цели;
- предполагаемого результата.

Дидактические игры, как правило, ограничены во времени. В большинстве случаев игровые действия подчинены фиксированным правилам, их педагогически значимый

результат может быть непосредственно связан с созданием в ходе игры материальных продуктов учебно-игровой деятельности.

Через решение игровых задач в рамках дидактической игры достигаются цели обучения.

Дидактическая игра содержит три компонента:

- дидактическую цель — что педагог хочет проверить, какие знания закрепить, дополнить, уточнить;

- игровое правило — это условия игры, которые обычно формулируются словами «если, то...». Правило определяет, что в игре можно, а чего нельзя делать и за что игрок получает штрафное очко;

- игровое действие — это основная «канва» игры, её игровое содержание. Это может быть любое действие (поймать, передать, добежать, взять предмет и произвести с ним какие-то манипуляции), соревнование и т. п.

Таким образом, дидактическая игра, во-первых, выполняет обучающую задачу, которая вводится как цель игровой деятельности и по многим свойствам совпадает с игровой задачей; во-вторых, предполагается использование учебного материала, который составляет содержание и, на основе которого устанавливаются правила игры; в-третьих, такая игра создается взрослыми, ребенок получает её в готовом виде.

Дидактическая игра, являясь методом обучения, предполагает две стороны: педагог объясняет правила игры, подразумевающие учебную задачу, а обучающиеся, играя, систематизируют, уточняют и применяют полученные ранее знания, умения, навыки — у них формируется познавательный интерес к окружающему миру.

Мыслительная работа обучающегося младшего школьного возраста должна проходить в наиболее естественной для этого возраста форме - «игре по правилам».

В игре привлекает поставленная задача и трудность, которую можно преодолеть, а затем, и радость открытия, и ощущение преодоления препятствия. Главным условием для проведения любых игр с правилами является наличие у школьников представлений, необходимых для соблюдения правил игры.

**Адресат программы:** программа адресована детям от 8 до 12 лет.

Ведущей деятельностью ребенка младшего школьного возраста является учебная деятельность, внутри которой он проводит массу времени, которая определяет его психическое и социальное развитие. Но в тоже время, по данным возрастных физиологов и школьных психологов, это время игры.

Организм ребенка требует подвижности и игры, психика ребенка требует гибкого отображения мира в форме игры. А школа требует совсем иного – неподвижности и сосредоточенности, самоконтроля и познавательной деятельности. Игра может стать той отдушиной и тем видом деятельности, которая обеспечит потребности ребенка и будет способствовать его развитию.

Младший школьный возраст — называют «вершиной детства». В данный период возрастает подвижность нервных процессов, что определяет повышенную эмоциональную возбудимость и непоседливость ребёнка. Переход в школьный возраст ребёнка связан с решительными изменениями в его деятельности, общении, отношениях с другими людьми.

Познавательная активность, направленная на обследование окружающего мира,

организует внимание ребенка на исследуемых объектах довольно долго, пока не иссякнет интерес. Ребенок в младшем школьном возрасте может играть два, а то и три часа, если он занят важной для него игрой. Младший школьный возраст — это возраст интенсивного интеллектуального развития. Происходит интеллектуализация всех психических процессов, их осознание и произвольность. По словам Л. С. Выготского, мы имеем дело с развитием интеллекта, который сам себя не знает.

Дети принимаются в группы после собеседования с родителями прием производится на основании заявки родителей (законных представителей) детей в АИС «Навигатор дополнительного образования Красноярского края».

На обучение по программе «Настольные игры», могут зачисляться как дети, не имеющие ограничений по здоровью, так и дети с ограниченными возможностями здоровья. Программа разработана с учетом индивидуальных особенностей и потребностей каждого ребенка, включая адаптацию содержания, форм и методов обучения.

**Наполняемость групп 1 года обучения:** 10-15 человек. Группы возможны как одновозрастные, так и разновозрастные. Состав групп может изменяться на протяжении учебного года.

**Срок реализации программы и объем учебных часов:** Срок реализации программы – 1 год (учебный год - 36 недель).

Общее количество учебных часов на весь период обучения – 72 часа.

**Форма обучения:** очная.

**Режим занятий:** Занятия проходят 1 раз в неделю по 2 часа (продолжительность учебного часа – 40 мин.), всего 2 часа в неделю.

## 1.2. Цель и задачи

**Цель** - гармоничное и всестороннее воспитание личности, основывающееся на интеллектуальном и творческом развитии детей, развитии в единстве умственных способностей, личностных качеств и трудовых навыков, посредством игровой деятельности.

### **Задачи:**

1. Развивать коммуникативные умения и навыки, обеспечивающие совместную деятельность в группе, сотрудничество, общение;
2. Развивать умение адекватно оценивать свои достижения и достижения других.
3. Воспитать чувство товарищества, чувство личной ответственности в ходе коллективной игры;
4. Воспитывать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, толерантность - терпимость);
5. Развивать познавательные процессы внимания, памяти, воображения; развивать мышление (логическое, образное, ассоциативное).
6. Обучить детей основным правилам ведения соответствующих возрасту и новым игр, в том числе интеллектуальных;
7. Познакомить с играми народов мира;
8. Научить самостоятельно придумывать игры, творчески осмысливая правила;
9. Развить потребность в играх различного характера с целью занять свое свободное время.

### 1.3. Содержание программы

#### Учебный план

№	Тема	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Теория	Практ.	Всего	
1	<i>Организационное занятие. Знакомство с играми. Правила в игре. Техника безопасности на занятиях.</i>	1	1	2	<i>Беседа Наблюдение за игровой деятельностью</i>
2	<i>Раздел № 1. Игры на шахматной доске. Разнообразие правил.</i>	1	3	4	<i>Наблюдение за игровой деятельностью</i>
3	<i>Раздел № 2. Русские настольные игры.</i>	1	3	4	<i>Наблюдение за игровой деятельностью</i>
4	<i>Раздел № 3. Знакомство с играми на листке бумаги.</i>	1	5	6	<i>Наблюдение за игровой деятельностью, анализ ситуаций, обсуждение</i>
5	<i>Раздел № 4. Игры со словами.</i>	1	5	6	<i>Наблюдение за игровой деятельностью, анализ ситуаций, обсуждение</i>
6	<i>Раздел № 5. Настольно-печатные игры.</i>		4	4	<i>Наблюдение за игровой деятельностью</i>
7	<i>Раздел №6. Карточные игры. История, виды карточных игр.</i>	2	10	12	<i>Наблюдение за игровой деятельностью, анализ ситуаций, обсуждение</i>
8	<i>Раздел №7. Интеллектуальные игры.</i>		6	6	<i>Наблюдение за игровой деятельностью, анализ ситуаций, обсуждение</i>
9	<i>Раздел №8. Игра – викторина.</i>		8	8	<i>Игры-задания Чемпионаты</i>
10	<i>Раздел №9. Социальные игры.</i>		4	4	<i>Наблюдение за игровой деятельностью, анализ ситуаций, обсуждение</i>
11	<i>Раздел № 10. Проект «Игры своими руками»</i>	1	1	2	<i>Выставка</i>

12	<i>Раздел №11. Игровые турниры.</i>		4	4	<i>Игры-задания Чемпионаты</i>
	<b>Итого:</b>	<b>9</b>	<b>63</b>	<b>70</b>	

### **Содержание учебного плана**

Содержанием разделов является не просто знакомство с правилами игры и игра как таковая, но и проектирование стратегии игры, обеспечивающей наивысший результат, а также создание новых игр в данной категории.

Важно отметить, что при сохранение тематических разделов-блоков в программе, меняется их наполняемость игровыми материалами, связанная развитием методической базы творческого объединения. Игровой процесс обогащается новыми играми. Развиваются игровые умения детей.

### ***Организационное занятие. Знакомство с играми. Правила в игре. Техника безопасности на занятиях***

Инструктаж о правилах поведения на занятиях и технике безопасности. Организация рабочего места. Знакомство с новыми играми.

#### ***Раздел №1. Игры на шахматной доске. Разнообразие правил***

Раздел игры на шахматной доске включает теоретическую часть, где изучаются правила игры, стратегии и тактики, и практическую часть, где отрабатываются полученные знания на практике.

- Шашки
- Уголки

#### ***Раздел №2. Русские настольные игры.***

Ознакомления с правилами игр, в таких играх развивается внимание, память логическое мышление и мелкая моторика.

- Русское лото
- Домино

#### ***Раздел №3. Знакомство с играми на листке бумаги***

Игры на бумаге способствуют развитию логического мышления и памяти, умение планировать ходы, оценивать ситуацию, принимать решение, прогнозировать действия соперника. Главное - для многих из таких игр было достаточно только пары карандашей или ручек и листа бумаги.

- Морской бой
- Гонки
- Крестики -нолики
- Ладшки

#### ***Раздел №4. Игры со словами***

Словесные игры расширяют эрудицию, развивают культуру речи и кругозор.

Немалое значение словесные игры имеют и для развития мышления и речи.

Игры со словами дают возможность потренировать память и проявить свою эрудицию. От играющих, помимо эрудиции и большого словарного запаса, требуются немалые комбинаторные способности, ведь здесь приходится производить большой перебор букв и слов.

- Балда
- С полуслова

- Битва умов
- Кроссворды
- Ребусы

#### ***Раздел №5. Настольно-печатные игры***

Настольно-печатные игры учат детей разнообразным навыкам и способствуют развитию их мышления, зрительного восприятия, пространственного мышления, памяти, умения анализировать и сравнивать формы, моторики, внимания и коммуникативных способностей. Они помогают усваивать новые знания, развивают логику, а также учат детей соблюдать правила и договариваться друг с другом.

- Ходилки-бродилки
- Пазлы

#### ***Раздел №6. Карточные игры. История, виды карточных игр***

В этом разделе ребята узнают о роли карточных игр в различных культурах. Узнаю историю и традиции использования игральных карт.

Карточные игры помогают развитию стратегического мышления и логики, способствуют улучшению памяти, внимания и концентрации, социализации и улучшению коммуникативных навыков.

- Уно
- Свинтус
- Усатые стартуют
- Спящие королевы
- Гусь-обнимусь
- Воины Одина
- Повелители драконов
- Волшебники против ведьм
- Блеф

#### ***Раздел №7. Интеллектуальные игры***

Интеллектуальные игры помогают ребенку приобрести вкус к интеллектуальной и творческой работе. Они способствуют «запуску» механизмов развития, которые без специальных усилий взрослых могут быть заморожены или не работать вообще.

- Пес попутал
- Не буди кота
- Лабиринт Алисы
- Корова 006
- Спящие королевы
- Золото гномов
- Дженга

#### ***Раздел №8 Игры - викторина***

Это игры в вопросы-ответы по обширной базе и разным тематикам. Викторина призвана прежде всего для полезного времяпровождения, а также оценки знаний детей по всем направлениям.

- Данетки
- Викторина чемпионов
- Ответь за 5 секунд
- Секреты планеты

#### ***Раздел №9. Социальные игры***

Игры стратегии научат взаимодействию в коллективе, умению прислушиваться к чужому мнению, соединять общие усилия в единый результат. Отличаются: прозрачными и чёткими правилами, возможно, немного более сложными, чем в других настольных играх; выверенным игровым балансом.

- Город счастья
- Монополия
- Ночь в музее
- Мафия

### ***Раздел 10. Проект «Игры своими руками»***

Проект "Игры своими руками" предполагает создание детьми собственной настольно- печатной дидактической игры. Ребята учатся самостоятельно разрабатывать стратегии и принимать решения.

Вспоминаем структуру игры, коллективное обсуждение создаваемой игры (формулирование цели, распределение ролей, планирование, выполнение полученных заданий, синтез всех звеньев в конечный результат).

### ***Раздел 11. Игровые турниры***

Этот раздел подразумевает практические занятия: проведение игр в формате турниров, командных соревнований с определенными правилами и системами подсчета очков. В таких турнирах идет формирование навыков общения, взаимодействия и сотрудничества; развитие критического и стратегического мышления; повышение эмоционального интеллекта и умения справляться с неудачей.

## **1.3. Планируемые результаты**

### **Личностные результаты**

1. Умение в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить с позиции нравственных ценностей.
2. Определение с помощью педагога и высказывание самых простых, общих для всехлюдей правил поведения (основы общечеловеческих нравственных ценностей).
3. Проявление отзывчивости, сопереживания в общении с другими детьми и педагогами.

### **Метапредметные результаты**

1. Совместно договариваться о правилах общения и поведения в группе и следовать им.
2. Умение выполнять различные роли в групповой игре, сотрудничать в совместном решении задачи.
3. Уважительно относиться к позиции другого.

### **Предметные результаты**

1. Знание различных видов настольных игр, правил поведения и взаимодействия друг с другом во время коллективной игры.
2. Умение разбираться в правилах той или иной игры, соблюдать правила игры, играть в коллективные интеллектуальные игры, организовать самостоятельную игру, самостоятельно придумывать настольные игры, самостоятельно организовывать свой досуг с применением игр.

## Раздел 2 Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1. Календарный учебный график

№ п/п	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Сроки проведения промежуточной и итоговой аттестации
1	1	15.09.2025	31.05.2026	36	36	72	2 часа – 1 раз в неделю или 1 час – 2 раза в неделю	25-29.12.2025 27-31.05.2026

### 2.2. Условия реализации программы

#### 2.2.1. Материально-техническое обеспечение

- учебный класс, оснащенный столами, стульями по количеству обучающихся, учебной доской. Учебное помещение соответствует требованиям санитарных норм и правил, установленных Санитарными правилами (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»).

- подборка игр, соответствующих возрасту и уровню развития обучающихся, а также интересам;

- карандаши, ручки, листы для записей, дидактические пособия;

- материалы для изучения правил, истории настольных игр;

#### Методическое обеспечение

Игровые дидактические материалы

Раздел	Источник
<i>Игры на шахматной доске</i>	История возникновения игры в шашки : <a href="https://chesscenter.by/shashki">https://chesscenter.by/shashki</a>
<i>Русские настольные игры</i>	История Домино <a href="https://valimo.ru/istoriya-igry-domino?srsId=AfmBOorRIZb_UaVCVM0d3sLdyhyLUz1DZRRhTKcjxYe5oSAI2R66dxMi">https://valimo.ru/istoriya-igry-domino?srsId=AfmBOorRIZb_UaVCVM0d3sLdyhyLUz1DZRRhTKcjxYe5oSAI2R66dxMi</a> История лото

	<a href="https://www.culture.ru/s/vopros/loto-ili-tombola/">https://www.culture.ru/s/vopros/loto-ili-tombola/</a>
<i>Игры на листке бумаги</i>	Игры на бумаге <a href="https://janemouse.ru/gamer-with-words">https://janemouse.ru/gamer-with-words</a> - морской бой; - гонки; - крестики -нолики; - ладошки
<i>Игры со словами</i>	<a href="https://janemouse.ru/favorite-games/spoken-games/spoken-paper-games-for-kids">https://janemouse.ru/favorite-games/spoken-games/spoken-paper-games-for-kids</a> - балда; - с полуслова; - битва умов; - кроссворды; - ребусы
<i>Настольно-печатные игры</i>	<a href="https://infourok.ru/polza-nastolno-pechatnyh-igr-dlya-razvitiya-detej-4797546.html">https://infourok.ru/polza-nastolno-pechatnyh-igr-dlya-razvitiya-detej-4797546.html</a> - ходилки-бродилки; - пазлы
<i>Карточные игры. История, виды карточных игр</i>	Игральные карты история появления и виды: <a href="https://www.absolutps.ru/pcard1.htm">https://www.absolutps.ru/pcard1.htm</a> <a href="https://old.bigenc.ru/sport/text/2049788">https://old.bigenc.ru/sport/text/2049788</a> - уно; - спящие королевы; - воины Одина
<i>Интеллектуальные игры</i>	Пес попутал
	Не буди кота
	Лабиринт Алисы
	Корова 006
	Спящие королевы
	Золото гномов
	Дженга
<i>Игры-викторины</i>	Пес попутал
	Викторина чемпионов
	Ответь за 5 секунд
	Данетки
<i>Социальные игры</i>	Секреты планеты
	Город счастья
	Монополия

	Ночь в музее
	Мафия
<i>Проект «Игры своими руками»</i>	Как создать свою собственную настольную игру: 6 простых шагов к совершенству (и экономии) <a href="https://mel.fm/zhizn/razvlecheniya/1397046-tabletop15">https://mel.fm/zhizn/razvlecheniya/1397046-tabletop15</a>
<i>Игровые турниры</i>	Битва умов
	Уголки
	Крокодил
	Корова 006

### 2.2.2. Информационное обеспечение

- Платформа «Умные игры»: [Электронный ресурс]. URL:<http://sg.kkr.ru>
- Тесера:[Электронный ресурс] //Путеводитель по настольным играм. URL:<http://tesera.ru>
- BoardGameGeek:[Электронный ресурс] // Англоязычный путеводитель по настольным играм.URL:<http://boardgamegeek.com>
- BoardGamesVideo:[Электронный ресурс] // Правила и обзоры настольных игр в формате Видео URL:<https://www.youtube.com/c/boardgamesvideo>
- BoardGamer.Ru:[Электронный ресурс] //Русскоязычный блог №1 по настольным играм URL:<https://boardgamer.ru>
- Настольные игры с Сергеем Рябухиным: [Электронный ресурс] // подкаст о настольных играх URL:<https://www.youtube.com/c/utrovolga>

### 2.2.3. Кадровое обеспечение

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, образование - не ниже средне-профессионального, педагогическое.

## 2.3. Формы аттестации и оценочные материалы

Формы аттестации разрабатываются и обосновываются для определения результативности освоения программы. Призваны отражать достижения цели и задач программы.

*Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:* включенное педагогическое наблюдение, анализ результатов игровой деятельности учащихся; участие в чемпионатах по настольным играм.

*Формы итоговых занятий:* игры-викторины, чемпионаты по настольным играм, игры-путешествия, выставки авторских игр.

### Оценочные материалы

#### Диагностика игровой деятельности и воображения детей методика «Придумай игру»

Ребенок получает задание за 15-20 мин придумать какую-либо игру и подробнорассказать о ней, отвечая на следующие вопросы:

- Как называется игра?
- В чем она состоит?
- Сколько человек необходимо для игры?
- Какие роли получают участники в игре?
- Как будет проходить игра?
- Каковы правила игры?
- Чем должна будет закончиться игра?
- Как будут оцениваться результаты игры?

*Оценка результатов:*

В ответах ребенка должна оцениваться не речь, а содержание придуманной игры. В этой связи, спрашивая ребенка, необходимо помогать ему — постоянно задавать наводящие вопросы, которые, однако, не должны подсказывать ответ.

Критерии оценки содержания придуманной ребенком игры в данной методике следующие:

- оригинальность и новизна.
- продуманность условий.
- наличие в игре различных ролей для разных ее участников.
- наличие в игре определенных правил.
- точность критериев оценки успешности проведения игры.

По каждому из этих критериев придуманная ребенком игра может оцениваться от 0 до 2 баллов. Оценка в 0 баллов означает полное отсутствие в игре любого из пяти перечисленных выше признаков (по каждому из них в баллах игра оценивается отдельно).

1 балл – наличие, но слабая выраженность в игре данного признака.

2 балла – присутствие и отчетливая выраженность в игре соответствующего признака.

По всем этим критериям и признакам придуманная ребенком игра в сумме может получить от 0 до 10 баллов. И на основе общего числа полученных баллов делается вывод об уровне развития фантазии.

*Выводы об уровне развития:*

8-10 баллов – повышенный уровень;

5-8 баллов – базовый уровень;

1-5 баллов – минимальный уровень.

В работе используются следующие виды контроля:

1. Входной контроль - проводится с целью определения уровня развития обучающихся.

2. Текущий контроль - с целью определения степени усвоения обучающимися учебного материала (варианты: по окончании каждого занятия, темы или раздела).

3. Промежуточный контроль - с целью определения результатов обучения (проводится по окончании каждого полугодия).

4. Итоговый контроль - с целью определения изменения уровня развития обучающихся, их творческих способностей (на конец срока реализации программы).

Система оценивания состоит из трех уровней освоения содержания программы - высокий, средний и низкий. Реализация программы предполагает оценку индивидуального развития детей, которая проводится в рамках педагогического мониторинга в ходе наблюдений за активностью детей в самостоятельной и специально

организованной деятельности в начале (сентябре) и конце года (мае).

## 2.4. Методические материалы

### **Особенности организации образовательного процесса:**

Занятия проводятся в очной форме. Учебный процесс строится в условиях доброжелательной, игровой атмосферы с активным участием каждого ребёнка.

### **Принципы обучения**

Основными принципами реализации образовательной программы являются:

*Принцип доступности*, выражающийся в предоставлении всем участникам образовательного процесса возможности получения свободного доступа ко всем игровым материалам;

*Принцип персонализации*, выражающийся в создании условий (педагогических, организационных и технических) для реализации индивидуальной образовательной траектории обучающегося в соответствии со своими индивидуальными потребностями;

*Принцип гибкости*, дающий возможность участникам образовательного процесса работать в необходимом для них темпе с учетом возрастных и индивидуальных особенностей развития каждого ребенка.

### **Методы обучения и воспитания:**

*Обучения*: наглядный, словесный, практический, объяснительно-иллюстративный, игровой, частично-поисковый.

*Воспитания*: мотивация через игровую деятельность, поощрение, создание ситуаций успеха, упражнение.

### **Технологии**

*Педагогические технологии*: группового обучения, коллективного взаимообучения, игровой деятельности, коллективной творческой деятельности, критического мышления.

*Здоровьесберегающие технологии*: способствуют предотвращению состояний переутомления, гиподинамии; физминутки, зарядки для глаз.

*Психолого-педагогические технологии*: психолого-педагогическое сопровождение всех элементов образовательного процесса; смена видов деятельности, создание психологически благоприятной атмосферы учебного занятия.

### **Формы организации образовательного процесса**

*Групповое обучение (общее занятие с группой)* – основная форма обучения по программе.

Образовательный процесс построен с учетом возрастных и индивидуальных особенностей развития каждого ребенка. В ходе освоения содержания обучения учитывается темп развития специальных умений и навыков учащихся, степень их продвижения по образовательному маршруту, уровень самостоятельности. Тематика занятий строится с учетом интересов обучающихся и возможности их самовыражения.

Программа предполагает включение обучающихся в различные виды игровой деятельности.

### **Алгоритм учебного занятия:**

*Подготовка* - объяснение цели занятия, введение в тему, выбор игры, приглашение в игру, подготовка необходимого оборудования и инвентаря;

*Основная часть* - распределение ролей (назначение на роль, по договоренности, по очереди, обсуждение кандидатур и др.), ознакомление с правилами игры, организация игрового действия.

*Заключение* - завершение игры, подведение итогов;

*Оценка и рефлексия:* анализ проделанной работы, выявление ошибок и достижений.

## **2.5. Список литературы**

*Для педагога:*

1. Воронов В. В. Педагогика школы в двух словах. Москва: Российское педагогическое агентство, 1997. — 146 с.
2. Зак А. З. Развитие умственных способностей младших школьников. Москва: Просвещение, Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 1994. — 320 с.
3. Занков Л. В. Дидактика и жизнь. Москва: Просвещение, 1968.
4. Рубинштейн Л. С. Основы общей психологии. СПб: Издательство «Питер», 2000.
5. Эльконин Д. Б. Психическое развитие в детских возрастах. — М.: Издательство «Институт практической психологии», Воронеж: НПО «МОДЕК», 1997.
6. Эльконин Д. Б. Психология игры. — 2-е изд. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999.

*Для обучающихся:*

1. Бойко Е. А., «Лучшие подвижные и логические игры для детей от 5 до 10 лет», 2013г.  
Моя большая книга игр. /Под ред. Ирины Видревич. - М. : Клевер Медиа Групп, 2018 – 10 с.
2. Риполл, О. Играй! Самые интересные детские игры со всего мира / Ориол Риполл -М. : Манн, Иванов и Фербер, 2016 – 218 с.

*Для родителей:*

1. Быкова А. Большая книга «ленивой мамы» - Изд-во – Эксмо, 2024. – 544с.
2. Грин Р. В партнерстве с ребенком. Как слышать друг друга и вместе находить решения – Изд-во - серия «МИФ. Воспитание детей», 2019. – 288с.
3. Новара Д. Не кричите на детей! Как разрешать конфликты с детьми и делать так, чтобы они вас слушали – Изд-во – Альпина. Дети, 2016. – 275с.
4. Петрановская Л. Тайная опора. Привязанность в жизни ребенка – Изд-во – АСТ, 2015. – 288с.