**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**детский сад «Сурский квартал» с. Засечное**

**Пензенского района Пензенской области**

«Утверждаю»

Заведующий МБДОУ

д/с «Сурский квартал» с.Засечное

\_\_\_\_\_\_\_ Калашникова Т.К.

Приказ №8/2 – ОД

от «30» августа 2022г.

# Дополнительная общеобразовательная программа

***Клуб современных настольных игр***

**(Рекомендована для детей 6-7 лет)**

**Срок реализации: 72 часа**

**Направленность: социально-гуманитарная**

**Разработала:**

**воспитатель: И. Н. Химич**

**с.Засечное**

**2022г.**

**Пояснительная записка.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Клуб современных настольных игр» имеет социально-гуманитарную направленность, по степени авторства является авторской, по уровню освоения – стартовой, по форме организации – очной.

Сейчас во всем мире активно развивается направление настольных игр. Они изменились, стали другими. Современные, качественные настольные игры это уже не просто "ходилки". Это ролевые игры для детей и взрослых, моделирующие различные ситуации или особенности какой-либо профессии, направленные на развитие интеллекта игроков, яркое и образное ассоциативное мышление, стремление логически выстраивать события, умение искать нестандартные выходы из ситуации — всему этому учат настольные игры. За последние несколько лет настольные игры буквально ворвались в нашу жизнь: десятки тысяч людей обрели новое хобби. В России открылись сотни клубов современных настольных игр. Ежегодно выпускаются тысячи новых настольных игр, большинство из которых представляют на ежегодной международной выставке настольных игр в немецком городе Эссен (Internationale Spieltage). Лучшие игры привозят и локализуют в России. С 2013 года в Москве проводится Российский фестиваль настольных игр «Игрокон» (http://igrokon.org), который посещают более 20 тысяч человек. Современные настольные игры помогают адаптироваться к меняющимся жизненным обстоятельствам, искать и находить решение сложных ситуаций, развивают умение работать в команде, учат принимать информацию по множеству разных каналов и анализировать ее, учат достойно проигрывать, планировать свои действия и принимать решения. Процесс обучения включает в себя: изучение истории, жанров и правил различных настольных игр, непосредственно игру, а также последующую рефлексию и обсуждение решений, принимаемых во время игры.

**Программа разработана в соответствии со следующими нормативно – правовыми документами:**

1.Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года. Направлена на определение приоритетных целей, задач, направлений и механизмов

2.Федеральный закон Российской Федерации от 29декабря 2012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

3.Федеральный проект «Успех каждого ребенка».

4.Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования, дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Письмо Министерства просвещения РФ от 19марта 2020г.№ГД-39/04).

5.Внесение изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30сентября 2020г. №533).

6.Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018г.№196).

7.Примерные требования к дополнительным образовательным программам (Письмо Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 №06-1844).

8.Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 5 мая 2018г. №298н).

9.Приказ Минтруда РФ от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Зарегистрировано в Минюсте РФ 17.12.2021 №66403).Приказ вступает в силу с 1сентября 2022г.

10.СП2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи» (Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП2.4.3648-20»).

Данная программа разработана для реализации в детском саду с детьми шестого и седьмого года жизни. Темы и разделы выбраны с учетом имеющейся материальной базы.

**Актуальность программы**

Игра - один из тех видов детской деятельности, которой используется взрослыми в целях воспитания дошкольников, обучая их различным действиям с предметами, способам и средствам общения. В игре ребёнок развивается как личность, у него формируется те стороны психики, от которых в последствии будут зависеть успешность его учебной и трудовой деятельности, его отношения с людьми. Игра, с одной стороны, создаёт зону ближайшего развития ребёнка, а потому является ведущей деятельностью в дошкольном возрасте. Это связанно с тем, что в ней зарождаются новые, более прогрессивные виды деятельности и формирование умения действовать коллективно, творчески, произвольно управлять своим поведением. С другой стороны, её содержание питают продуктивные виды деятельности и постоянно расширяющиеся жизненный опыт детей.

Значение игровой деятельности в дошкольном возрасте очень велико: игра – есть ведущий вид деятельности дошкольника, основной и самый действенный способ познания им действительности.

Настольные игры для детей достаточно часто выполняют дидактическую и педагогическую функции. Ведь посредством игрового действия можно проще всего научить ребенка решать развивающие задачи.

Ученые и психологи, говоря о настольных играх, подчеркивают их немалое влияние на интеллектуальные способности ребенка, а так же на его формирование личности. Особенно эффективны подобные игры в старшем дошкольном и младшем школьном возрасте. Разумеется, речь идет не о таких играх, как, к примеру, бильярд настольный или [футбол настольный](http://ukrbilliard.com.ua/igroteka/nastolnyiy_futbol), а о более простых вариантах.

**Педагогическая целесообразность программы:**

Настольные игры развивают наглядно-образное мышление, способствуют зарождению логического мышления, воспитывают усидчивость, вдумчивость, целеустремленность, вырабатывают в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д.

Данная программа максимально проста и доступна дошкольникам. Важное значение при обучении имеет игровая деятельность.

**Отличительные особенности.**

Практическая игровая направленность. В программу включено более 20 современных настольных игр. Фонд клуба постоянно пополняется.

**Адресат программы:**

Программа адресована обучающимся в возрасте от 5 до 7 лет.

**Возрастные особенности детей 5-7 лет:**

В этом возрасте продолжает развиваться образное мышление. Учащийся в этом возрасте уже имеет собственное мнение. Он наблюдателен. К этому периоду жизни у учащихся накапливается достаточно большой багаж знаний, который продолжает интенсивно пополняться. Учащийся стремится поделиться своими знаниями и впечатлениями со сверстниками, что способствует появлению познавательной мотивации в общении. Развитие произвольности и волевых качеств позволяют ему целенаправленно преодолевать определённые трудности, специфические для дошкольника. Развивается соподчинение мотивов.

На фоне эмоциональной зависимости от оценок взрослого у учащегося развивается притязание на признание, выраженное в стремлении получить одобрение и похвалу, подтвердить свою значимость. К шести годам уже стремится управлять своими эмоциями, пытаясь их сдерживать или скрывать от посторонних, что не всегда удается.

На этом этапе основной целью будет поддержание устойчивого интереса к знаниям, формирование интереса к настольным играм, создание ситуаций успеха для каждого учащегося. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

**Объем программы:**

Программа рассчитана на один год обучения.

Количество часов в учебном году составляет 72 часов.

**Режим занятий:**

2 раза в неделю

**Форма обучения:**

Очная

**Направленность программы:**

социально-гуманитарная

**Цель программы**: интеллектуальное и эмоциональное развитие обучающихся посредством настольных игр.

Задачи:

* научить решать предлагаемые в игре развивающие задачи;
* научить анализировать последовательность своих действий, самостоятельно принимать решения, планировать свои действия;
* формировать умение работать в команде, воспитывать чувства ответственности, взаимопомощи;
* формировать и развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, уважать мнение других;
* формировать навыки творческого мышления;
* развивать психические процессы: различные виды памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
* развивать умение решать нестандартные задачи;
* развивать познавательную активность и самостоятельность мыслительной деятельности учащихся;
* воспитывать волю к победе, целеустремленность.

**Организационно-методические формы обучения:**

1. Практическая игра;

2. Решение игровых задач;

3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения, творческие задания;

4. Развлечения и познавательные досуги, игры .

**Планируемые результаты :**

**Должны знать:**

* названия простых настольных игр, предусмотренных программой и правила игры в них;
* нормы и правила поведения общения со сверстниками в обществе.

**Должны уметь:**

* работать в группе, проявлять умение взаимодействовать и ладить со сверстниками в совместной игре;
* бережно относиться к настольным играм;
* придерживаться игровых правил в разученных играх;
* доводить начатую игру до конца;
* принимать самостоятельные решения.

**Личностные компетенции:**

* активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
* проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
* оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

**Метапредметные результаты:**

* уметь планировать последовательность своих действий в игре;
* анализировать свои действия, которые привели к тому или иному результату.

**Форма подведения итогов:**

Промежуточная аттестация – турнир по играм, выявляющим основные знания, навыки и качества обучающегося: знание правил игр, навыки планирования, управление своими эмоциями, коммуникативные навыки, анализ своих игровых действий, навыки клуб-мастера (Приложение 3). Итоговая аттестация – зачет в виде игрового занятия, организованного силами обучающихся для гостей: родителей, друзей, родственников.

**Перечень учебно-методического обеспечения:**

- Словесный (обсуждение, объяснение, беседа, постановка вопросов, рассказ, чтение отрывков художественной литературы, заучивание отрывков стихотворений, поощрение, инструктаж, анализ игровых позиций, комбинаций, анализ игровых задач);

- Наглядный (демонстрация, показ, рассматривание, обследование);

- Практический (самостоятельная работа детей (индивидуальная, коллективная, в парах); помощь воспитателя);

- Частично - поисковый, проблемно-мотивационный (стимулирование детей посредством постановки проблемных ситуаций, вопросов, игровых заданий).

**Учебный план**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Разделы | Количество часов | | | Формы контроля |
| всего | теории | практики |
|  | Вводное занятие | 1 | 0,5 | 0,5 | устный опрос, наблюдение |
|  | Развитие математических навыков | 10 | 1 | 12 | устный опрос, наблюдение, дидактические игры |
|  | Развитие навыков работы в команде. Кооперативные игры | 10 | 1 | 10 | устный опрос, наблюдение, дидактические игры |
|  | Развитие ловкости и скорость реакции | 9 | 1 | 8 | устный опрос, наблюдение, дидактические игры |
|  | Развитие внимания. | 10 | 1 | 9 | устный опрос, наблюдение, дидактические игры |
|  | Развитие памяти. | 9 | 1 | 8 | устный опрос, наблюдение |
|  | Развитие творческого мышления и речи. | 12 | 1 | 11 | устный опрос, наблюдение, творческие задания |
|  | Развитие общего кругозора | 4 | 1 | 3 | устный опрос, наблюдение |
|  | Развитие логического мышления | 2 | 0,5 | 1,5 | устный опрос, наблюдение, дидактические игры |
|  | Промежуточная аттестация | 2 | 1 | 1 | турнир |
|  | Турниры по настольным играм | 2 | 1 | 1 | турниры |
|  | Итоговое занятие | 1 | 0,5 | 0,5 | Турнир, беседа |

**Содержание программы**

**Виды настольных игр, с которыми знакомятся обучающиеся.**

**Развитие математических навыков 10 часов.**

Настольные игры с механикой «Кинь-двинь», игры, в которых участники передвигают фишки по полю в соответствии с броском кубика, называются в просторечье «бродилками» или в среде настольного геймдизайна — играми с механикой «кинь-двинь». Самые известные представители — «Монополия», «Нарды» . Ролл энд мув (Roll and move), она же «кинь-двинь» - одна из самых старых и простых игровых механик, как можно понять из названия, игры основанные на ней, являются очень незамысловатыми: кидаешь кубики, совершаешь перемещение на выпавшее число, возможно, в дополнение после перемещения следует какое-то действие. При всей своей простоте эти игры тренируют у дошкольников устный счет, развивают внимание, усидчивость.

* «В гостях у кролика»
* «В пустыне»
* «Приключения динозавров»
* «Зимняя сказка»
* «Летняя сказка»

**Развитие навыков работы в команде. Кооперативные игры . 10 часов**

Кооперативные игры – отдельная категория настольных игр. В них участники не соревнуются. Они объединяются в команду и вместе идут к цели. Игроки должны бороться с игрой, чтобы победить в ней. В кооперативных играх люди учатся взаимодействовать с коллективом, выслушивать чужое мнение, объединять усилия для достижения общего результата.

* «Охотники за сокровищами против призраков»
* «Коварный лис»
* «Зомби в доме. Заражение»

**Развитие ловкости и скорости реакции. 9 часов**

Настольные игры на ловкость и внимание, еще одна категория настольных игр, направленных на развитие навыков самоконтроля, концентрации внимания, моторики рук. Также игры этой категории могут прокачивать и более физические параметры – ловкость, гибкость, глазомер и прочие моторные навыки.

* «Дженга»
* «Скоростные колпачки»
* «Айс-класс»
* «Перекати ежик»

**Развитие внимания. 10 часов**

Многие дети отличаются рассеянностью. И если в младшем детском возрасте такое качество не доставляет особых хлопот, то невнимательным школьникам приходится достаточно тяжело. Развить внимание ребёнка можно различными способами, в том числе при помощи увлекательных настольных игр**.** Настольные игры на память и внимание, очень часто направлены и на развитие скорости реакции, навыков устного счета.

* **«**Доббль»
* «Нейрогонки»
* «Халли -Галли»
* «Уно»

**Развитие памяти. 9 часов**

Интересную или необычную информацию дети схватывают на лету и легко запоминают надолго. Такая память называется непроизвольной, и именно она преобладает у дошкольников. Однако постепенно детям надо научиться управлять своей памятью, ведь в школе их ждёт огромный поток новых сведений и правил, причём не всегда занимательных. Отсюда и возникает необходимость развивать в ребёнке умение запоминать. Настольные игры детям очень нравятся, почему бы не использовать такую возможность для полезного дела!

* «Сундучок знаний: мои первые картинки»
* «Остров обезьян»
* «Живые картинки»
* «Башня привидений»

**Развитие творческого мышления и речи. 12 часов**

Настольные игры этой категории, направлены на развитие творческого мышления. Благодаря мышлению человек способен принимать решения как в обыденных, так и в непривычных ситуациях. Тот, кто имеет развитое мышление (а говоря проще — смекалку), имеет больше шансов достичь успеха в жизни. А жизнь, чем дальше, тем больше, будет требовать от человека не шаблонных, привычных действий, а подвижности мышления, быстрой ориентировки, творческого подхода к решению больших и малых задач.

* «Фефекты фикции»
* «Тик-так бум»
* «Алиас Джуниор»
* «Пакля-рвакля»
* «Макроскоп»

**Развитие общего кругозора. 4 часа**

Настольные игры этой категории могут помощь вырастить всесторонне развитого ребенка, расширить кругозор, обогатить представления об окружающем, не лишая его возможности играть.

* «Следопыт»
* «Мемо»

**Развитие логического мышления 2 часа**

Настольные игры из этой категории, предназначены для одного игрока и как правило развивают логическое мышление, а также самоконтроль, концентрацию внимания, моторику рук, ориентирование в пространстве, внимательность.

* «Дядюшкина ферма»
* «Тангос»
* «Сырные лазейки»

При этом, конечно, надо помнить, что разделение современных настольных игры на различные категории весьма условно, так как тенденцией последних лет стало совмещение в одной игре различных направлений, механик, что привело к появлению так называемых гибридных настольных игр.

Вводное и заключительное занятия по одному часу.

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Название раздела, темы | Форма занятия | Кол-во часов (72) | Содержание | Задачи | Форма контроля |
| Введение. | Беседа, игра | 1 | Вводное занятие. Из истории настольных игр. Виды игр. Настольно-печатные игры. Домино. Лото. | Расширение общего кругозора, обогащение представлений об играх | Первичная диагностика |
| Настольные игры с механикой «Кинь-двинь». | Беседа, игра | 3 | Игры-бродилки, механика «Кинь-двинь»,«В гостях у кролика», «Болото», «В пустыне» | Развитие устного счета, внимания и внимательности, , расширение общего кругозора, обогащение представлений об играх-бродилках, | Наблюдение, устный опрос |
|  | 2 | «Приключения динозавров» | Развитие устного счета, внимания и внимательности. |  |
| Беседа, игра | 3 | Игры «Летняя сказка», «Зимняя сказка» | Развитие устного счетобогащение запаса литературных представлений. | Наблюдение, устный опрос |
| Беседа, игра | 4 | Игра «Гравити Фолз. Спасти Пухлю» | Развитие устного счета, расширение общего кругозора, обогащение представлений об играх-бродилках, обучение навыкам планирования | Наблюдение, устный опрос |
| Промежуточный итог | Беседа, игра | 1 (14) | Турнир | Промежуточная аттестация | Наблюдение, устный опрос |
| Кооперативные игры. | Беседа, игра | 4 | Знакомство с правилами настольной игры «Охотники за сокровищами против призраков» | Воспитание навыков работы в команде, развитие пространственного мышления, обучение навыкам планирования | Наблюдение, устный опрос |
| Беседа, игра | 3 | Игра «Коварный лис» | Развитие логики, воспитание навыков работы в команде, обучение навыкам планирования | Наблюдение, устный опрос |
|  | Беседа, игра | 3 | Игра «Зомби в доме. Заражение | Развитие логики, воспитание навыков работы в команде, обучение навыкам планирования | Наблюдение, устный опрос |
| Промежуточный итог | Беседа, игра | 1(25) | Турнир | Промежуточная аттестация | Наблюдение, устный опрос |
| Настольные игры на ловкость, скорость реакции | Беседа, игра | 2 | «Дженга» | Развитие навыков самоконтроля, концентрации внимания, моторики рук, | Наблюдение, устный опрос |
| Беседа, игра | 2 | «Скоростные колпачки» | Развитие навыков самоконтроля, концентрации внимания, моторики рук, скорости реакции и ориентирования в пространстве | Наблюдение, устный опрос |
| Беседа, игра | 2 | «Айс-класс» | Развитие навыков самоконтроля, концентрации внимания, моторики рук, | Наблюдение, устный опрос |
| Беседа, игра | 2 | «Перекати ежик» | Развитие навыков самоконтроля, концентрации внимания, моторики рук, | Наблюдение, устный опрос |
| Промежуточный итог |  | 1(34) | Турнир | Промежуточная аттестация | Наблюдение, устный опрос |
| Настольные игры внимание и скорость реакции | Беседа, игра | 2 | «Доббль» | Развитие внимания и скорости реакции | Наблюдение, устный опрос |
| Беседа, игра | 2 | «Барабашка» | Развитие внимания и скорости реакции | Наблюдение, устный опрос |
| Беседа, игра | 3 | «Нейрогонки» | Развитие внимания и скорости реакции | Наблюдение, устный опрос |
| Беседа, игра | 2 | «Халли-Галли» | Развитие внимания и скорости реакции, развитие навыков устного счета | Наблюдение, устный опрос |
| Промежуточный итог | Беседа, игра | 1(44) | Турнир | Промежуточная аттестация | Наблюдение, устный опрос |
| Настольные игра на развитие внимания и памяти | Беседа, игра | 2 | «Сундучок Знаний: Мои первые картинки» | Развитие внимания и памяти | Наблюдение, устный опрос |
| Беседа, игра | 2 | Остров обезьян | Развитие внимания и памяти | Наблюдение, устный опрос |
| Беседа, игра | 2 | Живые картинки | Развитие внимания и памяти | Наблюдение, устный опрос |
| Беседа, игра | 2 | Бюро находок | Развитие внимания и памяти | Наблюдение, устный опрос |
| Промежуточный итог | Беседа, игра | 1 (53) | Турнир | Промежуточная аттестация | Наблюдение, устный опрос |
| Настольные игры на развитие творческого мышления и речи | Беседа, игра | 3 | Фефекты фикции | Развитие речи и творческого мышления, памяти и внимания | Наблюдение, устный опрос |
| Беседа, игра | 2 | Тик-так бум | Развитие речи и творческого мышления, памяти и внимания | Наблюдение, устный опрос |
| Беседа, игра | 2 | Алиас Junior | Развитие речи и творческого мышления, памяти и внимания | Наблюдение, устный опрос |
| Беседа, игра | 2 | Макроскоп | Развитие творческих способностей | Наблюдение, устный опрос |
| Беседа, игра | 2 | Пакля-рвакля | Развитие творческих способностей | Наблюдение, устный опрос |
| Промежуточный итог | Беседа, игра | 1(65) | Турнир | Промежуточная аттестация | Наблюдение, устный опрос |
| Настольные игры на расширение общего кругозора | Беседа, игра | 2 | Следопыт (Specific) в картоне | расширение общего кругозора, обогащение представлений о живой природе | Наблюдение, устный опрос |
|  | 2 | Мемо | расширение общего кругозора, обогащение представлений об окружающем | Наблюдение, устный опрос |
| Игры для одного игрока, головоломки | Беседа, игра | 2 | Игры для одного игрока, головоломки | Развитие навыков самоконтроля, концентрации внимания, моторики рук, ориентирования в пространстве, внимательности,  развитие логического мышления. | Наблюдение, устный опрос |
|  | Беседа, игра | 1 (72) | Любимая игра |  | Наблюдение, устный опрос |

**Алгоритм учебного занятия.**

* Оргмомент: приветствие, тема и цель занятия.
* Повторение пройденного: 1-2 игры, изученных на предыдущих занятиях.
* Новый материал: правила игры, пробный тур - игра всей группой, анализ игры.
* Разделение на пары, группы, возможно индивидуальные игры. Объяснение правил, игра.
* Физкультминутка и/или беседа о здоровом образе жизни.
* Продолжение игры, анализ игры.
* Рефлексия, обсуждение занятия.

**Перспективное планирование.**

**1. Вводное занятие 1:**

*Теория.* Познакомить и увлечь учащегося настольными играми. История возникновения настольных игр. Виды игр. Настольно-печатные игры. *Практика.* Дидактический игры, музыкальные развлечения, творческие задания. Домино. Лото.

**2. Занятие 2 *Настольные игры с механикой «Кинь-двинь».***

*Теория.* Познакомить учащихся с правилами игры. Воспитывать уважительное отношение к участникам игры и соблюдать правила. Ознакомиться с правилами игр-ходилок

*Практика.* Игры-бродилки, механика «Кинь-двинь»- «В гостях у кролика», **Занятие 3**

*Теория.* Продолжение знакомств с правилами игр- ходилок, закрепление счета в пределах 6.Загадки

*Практика.* Игры-бродилки, механика «Кинь-двинь»- «Болото». Продолжение игры «В гостях у кролика»

**Занятие 4**

*Теория.* Продолжение знакомств с правилами игр- ходилок, расширение общего кругозора, обогащение представлений об играх-бродилках

*Практика.* Игры-бродилки, механика «Кинь-двинь»- «В пустыне»

**Занятие 5**

*Теория.*  Знакомство с правилами игры.Задания на развитие устного счета, внимания и внимательности.

*Практика.* Дидактическая игра «Было-не было», «Приключения динозавров»

**Занятие 6**

*Теория.* Знакомство с правилами игры. Задания на внимания и внимательности.

*Практика.*  Игра в «Приключения динозавров»

**Занятие 7**

*Теория.* Развитие устного счетобогащение запаса литературных представлений. Учить склонять окончания Числительных

*Практика.* Дидактическая игра «Времена года», Игры «Летняя сказка»

**Занятие 8**

*Теория.* Продолжение знакомства с правилами игры. Загадки о временах года.

*Практика.* Игры «Зимняя сказка», Дидактическая игра «Зимние виды спорта»

**Занятие 9**

*Теория.* Закрепление правил игры.

*Практика.* Игры «Летняя сказка», «Зимняя сказка»

**Занятие 10**

*Теория.* Знакомство с мультфильмом и сюжетом игры «Графити Фолз».

*Практика.* Просмотр отрывка мультфильма «Графити Фолз», Игра «Гравити Фолз. Спасти Пухлю»

**Занятие 11**

*Теория.* Продолжение изучения правил игры. Закрепление знаний действий с героями.

*Практика.* Игра «Найди отличия Пухли», игра на внимательность «Что лишнее в хижине». Игра «Гравити Фолз. Спасти Пухлю»

**Занятие 12**

*Теория.* Изучение «уловок» в игре. Секретные ходы.

*Практика.* Игры на внимание «Один-много».Игра «Гравити Фолз. Спасти Пухлю»

**Занятие 13**

*Теория.* Закрепление правил игры. Разыгрывание несложных комбинаций в игре.

*Практика.* Игра «Гравити Фолз. Спасти Пухлю»

**Занятие 14**

*Теория.* Первый итговый турнир по настольным играм механики «Кинь-двинь»

*Практика.* Турнир по пройденным играм.

**Занятие 15 *Кооперативные игры.***

*Теория.* Знакомство с правилами кооперативных игр. Ознакомление с правилами настольной игры «Охотники за сокровищами против призраков»

*Практика.* Просмотр мультфильма о пиратах. Игра «Охотники за сокровищами против призраков»

**Занятие 16**

*Теория.* Продолжаем изучение правил кооперативных игр, воспитываем культурное отношение к «противникам» по игре.

*Практика.* Дидактические игры «Где больше», игра «Охотники за сокровищами против призраков».

**Занятие 17**

*Теория.* Продолжение изучений правил и «уловок» в игре «Охотники за сокровищами против призраков».

*Практика.*  Интерактивная игра «Найди пару», игра в «Охотники за сокровищами против призраков».

**Занятие 18**

*Теория.* Закрепление правил игры. Развитие пространственного мышления, обучение навыкам планирования. Просмотр мультфильма «Питер Пэн»

*Практика.* «Охотники за сокровищами против призраков»

**Занятие 19**

*Теория.* Развитие логики, воспитание навыков работы в команде, знакомство с правилами игры «Коварный лис»

*Практика.* Дидактическая игра «Ассоциации», игры на сближение «Кораблекрушение». Игра «Коварный лис»

**Занятие 20**

*Теория.* Обучение навыкам планирования, закрепление основ командной работы. Продолжение изучений правил игры «Коварный лис»

*Практика.* Игра на сближение «Три я». Игра «Коварный лис»

**Занятие 21**

*Теория.* Закрепление правил игры. Развитие пространственного мышления.

*Практика.* Игры на сближение «Бабушка распутай». Игра «Коварный лис»

**Занятие 22**

*Теория.* Развитие логики, воспитание навыков работы в команде. Знакомства с современной игрой и ее правилами «Зомби в доме»

*Практика*. Игра «Зомби в доме. Заражение

**Занятие 23**

*Теория.* Продолжение знакомства с игрой. Закрепляем взаимодействие в парах.

*Практика.* Игры в паре «Крокодил». Игра «Зомби в доме. Заражение

**Занятие 24**

*Теория.* Закрепление правил игры. Работа над командным взаимодействием.

*Практика.* Игра «Зомби в доме. Заражение

**Занятие 25**

*Теория.* Второй итоговый турнир по кооперативным играм

*Практика.* Турнир по пройденным играм

**Занятие 26 *Настольные игры на ловкость, скорость реакции***

*Теория.* Развитие навыков самоконтроля, моторики рук. Знакомство с правилами игры «Дженга»

*Практика.* Упражнение на ловкость рук, пальчиковые игры. Игра «Дженга»

**Занятие 27**

*Теория.* Развитие концентрации внимания. Пальчиковая гимнастика. Продолжение изучения правил игры.

*Практика.* Игра «Гимнастика для глаз», игра «Дженга».

**Занятие 28**

*Теория.* Развитие скорости реакции и ориентирования в пространстве. Закрепление право-лево

*Практика.* Дидактическая игра «Право-лево», раскрашивание картинок по ориентированию. Игра «Скоростные колпачки».

**Занятие 29**

*Теория.* Продолжение изучения правил. Ориентирование в пространстве

*Практика.* «Скоростные колпачки»

**Занятие 30**

*Теория.* Продолжение изучения игр на внимание и ловкость. Развитие навыков самоконтроля, концентрации внимания, моторики рукИзучение правил игры «Айс-класс»

*Практика.* Задания на игровизоре. Начало игр «Айс-класс»

**Занятие 31**

*Теория.* Продолжение изучения и закрепление ориентировки в пространстве с помощью игровизора. Продолжаем изучать и закреплять правила игры «Айс-класс»

*Практика.* Игра в «Айс-класс». Просмотр мультика «»Легкая дорога на север»

**Занятие 32**

*Теория.* Ознакомление с окружающей природой в рамках игры «Перкати ежик», разучивание правил игры «Перекати ежик»

*Практика.* Игра в «Перекати ежик»

**Занятие 33**

*Теория.* Закрепление правил игры, изучение «уловок» игры

*Практика.* «Перекати ежик»

**Занятие 34**

*Теория.* Третий турнир по пройденным играм на внимание и скорость реакции

*Практика.* Турнир

**Занятие 35** ***Настольные игры внимание и скорость реакции (продолжение)***

*Теория.* Развитие внимания и скорости реакции. Продолжаем изучать мелкую моторику и ее пользу в настольных играх на ловкость, а так же тренируем внимание для усвоения ряда новых правил игры

*Практика.* Новая игра «Доббль», подвижные игры на скорость.

**Занятие 36**

*Теория.* Изучение и закрепление правил игры. Тренировка внимания.

*Практика.* Игра «Доббль», найди 10 отличий

**Занятие 37**

*Теория.* Разучивание правил новой игры, игры – повторялки для развития памяти

*Практика.* Игра «Барабашка», игры «повторялки»

**Занятие 38**

*Теория.* Продолжение изучения правил игры и их закрепление.

*Практика.* Подвижная игра «Классики», игра «Барабашка»

**Занятие 39**

*Теория.* Мелкая моторика рук, ориентация в пространстве. Изучение новых понятий. Знакомство с правилами новой игры

*Практика.* «Нейрогонки»

**Занятие 40**

*Теория.* Разучивание правил игры. История ее возникновения

*Практика.* Игра «Нейрогонки»

**Занятие 41**

*Теория.* Продолжение закрепления правил игры.

*Практика.* Игра «Нейрогонки», выполнение творческого задания : рисунок по сюжету игры

**Занятие 42**

*Теория.* Знакомство с правилами новой игры. Просмотр рекламного ролика с целью ее популяризации.

*Практика.* Игра «Халли-Галли».

**Занятие 43**

*Теория.* Закрепление правил игры

*Практика.* Игра «Халли-Галли». Подготовка к очередному турниру педагога и учащихся

**Занятие 44**

*Теория.* Открытый турнир по настольным играм с коллективом детского сада

*Практика.* Турнир

**Занятие 45 *Настольные игра на развитие внимания и памяти***

*Теория.* Развитие внимания и памяти. Игры на внимания, упражнения на развитие памяти. Знакомство с игрой «Сундучок Знаний: Мои первые картинки»

*Практика.* Игра «Сундучок Знаний: Мои первые картинки»

**Занятие 46**

*Теория.* Продолжение изучения игры. Знакомство с новыми игровыми понятиями «пас», «гоу».

*Практика.* Игра «Сундучок Знаний: Мои первые картинки»

**Занятие 47**

*Теория.* Знакомство с правилами игры. Просмотр отрывка мультика про обезьян.

*Практика.* Игра «Остров обезьян»

**Занятие 48**

*Теория.* Закрепление знаний игры, ознакомление с историей создания и интересными фактами.

*Практика.* Иллюстрирование игры, игра «Остров обезьян»

**Занятие 49**

*Теория.* Развиваем внимание, мышление и логику. Знакомство с правилами новой игры.

*Практика.* Игра «Живые картинки»

**Занятие 50**

*Теория.* Интерактивное создание игр. Закрепление правил.

*Практика.* Интерактивные игры, «Живые картинки».

**Занятие 51**

*Теория.* Знакомство с новым понятием «Бюро», а так же с правилами новой игры

*Практика.* Игра «Бюро находок»

**Занятие 52**

*Теория.* Изучение и закрепление правил игры «Бюро находок»

*Практика.* Игра «Бюро находок», подготовка к турниру

**Занятие 53**

*Теория.* Турнир с родителями учащихся по пройденным играм

*Практика.* Турнир

**Занятие 54 *Настольные игры на развитие творческого мышления и речи***

*Теория.* Знакомство с новым понятием «феофекты», «фикции», а так же с правилами новой игры. Изучение правил игр на развитие творческого мышления и речи

*Практика.* Игра «Фефекты фикции»

**Занятие 55**

*Теория.* Продолжение осваивания игры.

*Практика.* Иллюстрирование игры «Фефекты фикции», игра «Фефекты фикции»

**Занятие 56**

*Теория.* Изучение и закрепление правил игры

*Практика.* «Фефекты фикции»

**Занятие 57**

*Теория.* Знакомство с правилами игры, развитие творческого воображения.

*Практика.* Игра «Тик-так бум»

**Занятие 58**

*Теория.* Изучение и закрепление правил игры «Тик-так бум»

*Практика.* Игра «Тик-так бум»

**Занятие 59**

*Теория.* Беседа о важности развития речи и развития воображения. Возможности гаджетов

*Практика.* Игра «Алиас Junior»

**Занятие 60**

*Теория.* Создание игр и разработчики. Продолжение изучения правил игры

*Практика.* Интерактивная игра «Алиас Junior»

**Занятие 61**

*Теория.* Изучение правил игры. Развитие речи: разучивание скороговорок

*Практика.* Игра «Макроскоп»

**Занятие 62**

*Теория.* Закрепление правил и скороговорок для развития красивой речи.

*Практика.* Игра «Макроскоп»

**Занятие 63**

*Теория.* Знакомство с новой игрой в механике развития творческого мышления и развития речи

*Практика.* Игра «Пакля-рвакля»

**Занятие 64**

*Теория.* Изучение и закрепление правил игры

*Практика.* Игра «Пакля-рвакля», подготовка к турниру

**Занятие 65**

*Теория.* Турнир с приглашенными гостями.

*Практика.* Турнир

**Занятие 66 *Настольные игры на расширение общего кругозора***

*Теория.* Знакомство с новыми понятиями «Следопыт», изучение правил игры

*Практика.* Игра «Следопыт» (Specific) в картоне, просмотр мультика «Следствия ведут колобки»

**Занятие 67**

*Теория.* Изучение и закрепление правил игры

*Практика.* Игра «Следопыт» (Specific) в картоне

**Занятие 68**

*Теория.* Развитие внимания, тренировка памяти и изучение игр для их развития

*Практика.* Игра «Мемо» животные

**Занятие 69**

*Теория.* Изучение и закрепление правил игры

*Практика.* Игра «Мемо» лесные чудеса

**Занятие 70**  ***Игры для одного игрока, головоломки***

*Теория.* Знакомство с играми в дороге, или в очереди, а так же если ты остался дома один.

*Практика.* Игры для одного игрока, головоломки

**Занятие 71**

*Теория.* Продолжение изучений игр и головоломок , для интересного проведения времени одному.

*Практика.* Игры для одного игрока, головоломки

**Занятие 72**

*Теория.* Фестиваль игр, вручение памятных дипломов за прохождение курса

*Практика.* Играем в любимые игры

**МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

**Методы обучения:** объяснительно-иллюстративный, наглядный, практический, проблемный, игровой, групповой.

**Методы воспитания.** Стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение.

**Формы организации образовательного процесса.**

Индивидуально-групповая и групповая.

**Формы организации учебного занятия.**

Игра, беседа, турнир, командная игра, зачет.

**Алгоритм учебного занятия.**

* Оргмомент: приветствие, тема и цель занятия.
* Повторение пройденного: 1-2 игры, изученных на предыдущих занятиях.
* Новый материал: правила игры, пробный тур - игра всей группой, анализ игры.
* Разделение на пары, группы, возможно индивидуальные игры. Объяснение правил, игра.
* Физкультминутка и/или беседа о здоровом образе жизни.
* Продолжение игры, анализ игры.
* Рефлексия, обсуждение занятия.

**ЛИТЕРАТУРА, ИСПОЛЬЗУЕМАЯ ПЕДАГОГОМ ДЛЯ РАЗРАБОТКИ ПРОГРАММЫ И ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

1. Аникеева В.А. Воспитание игрой. - Москва, Просвещение, 2000 год.

2. Бесова М. А. Познавательная игра от А до Я. - Ярославль, Академия умников, 2004 г.

3. Волков Б.С. Возрастная психология В 2 частях Часть 2 От младшего школьного возраста до юношества, Владос, 2010 г.

4. Воконина Т. Ю. Дидактические игры для детей и подростков. Москва, Издательский дом Лира, 2006 г.

5. Волков Б.С. Возрастная психология В 2 частях Часть 2 От младшего школьного возраста до юношества, Владос, 2010 г.

6. Кукушкина А.Г. Методика организации игры. Учебное пособие. – Великий Новогород, 2012 г.

7. Панкова Л., Настольные игры для всей семьи с игровыми полями и фишками, Издательство: Эксмо, 2011 г.

8. Стрекалов В.П. Проблемы развивающего обучения. - Москва, Просвещение,1997 г.

**ЛИТЕРАТУРА, РЕКОМЕНДУЕМАЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ И РОДИТЕЛЕЙ.**

1. Бесова М. А. Познавательная игра от А до Я. Ярославль, Академия умников, 2004 г.

2. Белл Р. Энциклопедия настольных игр народов мира. Издатель: "Издательство Центрполиграф", 2001 г.

3. Браславский Д. Подземелья Черного замка, Москва, Производственно-коммерческий центр "АТ" 1991 г.

4. Воконина Т. Ю. Дидактические игры для детей и подростков. Москва, Издательский дом Лира, 2006 г.

5. Панкова Л., Настольные игры для всей семьи с игровыми полями и фишками, Издательство: Эксмо, 2011 г.

6. Стрекалов В.П. Проблемы развивающего обучения. Москва, Просвещение, 1997 г.