

Управление образования администрации муниципального района «Сосногорск»  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Центр детского творчества» пгт.Войвож  
(МБУДО «ЦДТ» пгт.Войвож)

Рассмотрена  
Методическим советом  
МБУДО ЦДТ» пгт.Войвож  
Протокол №5 от 31.05.2022г

Утверждена  
Приказом МБУДО «ЦДТ» пгт.Войвож  
№ 125-ОД от 25.08.2022г

Принята  
Педагогическим советом  
МБУДО «ЦДТ» пгт.Войвож  
Протокол №5 от 31.05.2022г

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

***«Монополия игр»***

**социально-гуманитарной направленности**

Адресат программы: 14-17 лет  
Вид программы по уровню освоения: базовый  
Срок реализации: 3года  
Разработчик: **Кудинова Елена Владимировна**,  
педагог дополнительного образования  
МБУДО «ЦДТ» пгт. Войвож  
Педагоги реализующие программу:  
**Вагина Л.Г.**

пгт. Войвож  
2022 г.

## I. Комплекс основных характеристик

### **Пояснительная записка.**

Дополнительная общеобразовательная - дополнительная общеразвивающая программа «Монополия игр», разработана в соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Приложением к письму Министерства образования и молодежной политики Республики Коми от 19 сентября 2019г. № 07-13/631 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ», Приказом Министерства образования, науки и молодежной политики Республики Коми от 01 июня 2018г № 214-п «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Республике Коми», Санитарными правилами СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», Уставом МБУДО «ЦДТ» пгт. Войвож, локальным актом МБУДО "ЦДТ" пгт. Войвож «Положение о разработке, структуре и порядке утверждения дополнительных общеобразовательных – дополнительных общеразвивающих программ».

**Направленность программы:** социально-гуманитарная;

**Актуальность программы:** данная программа дает возможность расширить и углубить практические умения, повышает уровень языковой культуры, создает условия для развития логического мышления и пространственных представлений учащихся. 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.

**Отличительные особенности программы:** практическая игровая направленность.

**Новизна программы.** В содержание программы включены коми народные игры и игры народов, проживающих на территории Республики Коми, что способствует развитию интереса к этнографии родного края.

**Педагогическая целесообразность.** 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. 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 программе 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.

**Характеристика программы.**

**Адресат программы:** программа рассчитана на детей преимущественно 14-16 лет.

**Уровень освоения программы:** базовый

**Срок реализации программы:** 3 года.

**Форма обучения** - очная.

При особых обстоятельствах (длительная болезнь учащегося, невозможность

присутствовать на очном занятии большого количества учащихся и т. д.) возможно применение дистанционных технологий на основании локального акта МБУДО «ЦДТ» пгт. Войвож «Об организации образовательного процесса с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий».

#### **Формы проведения занятий:**

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

Виды деятельности: игровая, познавательная.

#### **Рекомендуемый режим занятий.**

Год обучения	Количество занятий в неделю	Продолжительность занятий	Количество часов в неделю	Количество часов в год
1	2	3 ч	6 ч	216 ч
2	3	2 раза по 3 часа 1 раз по 2 часа	8 ч	288 ч
3	3	2 раза по 3 часа 1 раз по 2 часа	8 ч	288 ч

Академический час равен 40 минутам.

Начало занятий через 1 час после окончания занятий в школе. Перерывы между академическими часами не менее 10 минут.

#### **Цели и задачи программы.**

**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, давать определения понятиям, 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 учащихся;
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 практической деятельности.

#### **Содержание программы.**

#### **Учебный план. 1 год обучения-**

**6 часов в неделю, всего 216 часов.**

П\п	Тема	Количество часов		
		На теорию	На практику	Всего
1	Введение в программу	2	10	12

2	Игры на развитие внимания, памяти, мышления.	4	38	42
3	Игры на работу со страхом	2	16	18
4	Игры на развитие коммуникаций	4	23	27
5	Игры на осознание социальных норм и границ.	6	24	30
6	Логические игры	5	52	57
7	Экономические игры	1	8	9
8	Игры для эмоционального развития	1	8	9
9	Комплексная игра приключение		9	9
10	Итоговое занятие праздник		3	3
	Всего	25	191	216

### Содержание программы 1 года обучения.

#### 1. Введение в программу. - 12 часов

**Теория.** Правила поведения в ЦДТ, на занятии. Режим работы. Техника безопасности. План работы объединения на год. Игры и досуг.

Разнообразие игр, классификация

#### **Практика.**

Любимые игры моей семьи. Сообщения. Игровые программы

#### 2. Игры на развитие внимания, памяти, мышления. -42 часа

**Теория.** Разнообразие игр на развитие внимания, памяти и мышления. Понятие о выразительности слов, движений, жестов, походки, интонации. Умение ими владеть.

**Практика.** Разучивание игр и игра в них:

Игра «Дубль»

Игра «Поймай монстрика»

Игра «Мемори»

Игра «Удержи в памяти»

Игра «Попробуй повтори»

Игра «Русское лото».

Турнир по игре «Русское лото».

#### 3. Игры на работу со страхом. - 18 часов

**Теория.** Страх. Нужен ли человеку страх. Необходимость знания слов для быстрого умения прогнозировать ситуацию. Способность к словотворчеству. Понятия о сообразительности, наблюдательности.

**Практика.** Разучивание игр и игра в них:

Пятнашки. Жмурки. Прятки.

Игра «Дурацкие вопросы»

Настольная игра «Опасности волшебного леса»

Страшилки. Обрядовые игры коми народа.

#### 4. Игры на развитие коммуникаций. -27 часов

**Теория.** Игры на развитие коммуникаций. Виды коммуникаций Конфликты.

**Практика.** Разучивание игр и игра в них:

Игра «Кто есть кто»

Общение. Диалог.

Настольная игра «Робинзоны»

Вместе мы сила (игры коми народа и народов, проживающих в Республике Коми)

#### 5. Игры на осознание социальных норм и границ. -30 часов.

**Теория.** Что такое хорошо и что такое плохо

**Практика.** Разучивание игр:  
 Перевертыши  
 Игра «Лепешка»  
 Игра «Неправильные поступки»  
 Игра «Неправильный дом»  
 Игра «Неправильная страна»  
 Коми игры

**6. Логические игры . - 57 часов.**

**Практика.**  
 Логично, нелогично.  
 Игра «шесть лягушек»  
 Игра «Пятнашки»  
 Судоку  
 Турнир по судоку.  
 Настольная игра «Цветовой код»  
 Японский кроссворд  
 Крестики нолики  
 Турнир по крестикам ноликам  
 Головоломки и задачи со спичками  
 Игра «Форма и цвет»  
 Игра «Морской бой»  
 Турнир по морскому бою

**7. Экономические игры - 9 часов**

**Теория.** Правила экономических игр. Экономические стратегии. Основы экономики

**Практика.** Разучивание игры Путь к успеху:

**8. Игры для эмоционального развития- 9 часов**

**Теория.** Основные чувства и эмоции

**Практика.** Обучение игре «Семейка Гномс»

**9. Комплексная игра приключение - 9 часов**

**Теория.** правила проведения комплексной игры..

**Практика.**

Ребусы  
 Перевертыши, анаграммы  
 Настольная игра «Волшебный барабан»

**10.Итоговое занятие – 3 часа**

**Учебный план. 2 год обучения- 8 часов в неделю, всего 288 часов.**

П/п	Тема	Количество часов		
		На теорию	На практику	Всего
1	Введение	2	9	11
2	Игры с шашками	6	20	26
>	Игры с карточками	4	128	132

4	Игры на игровом поле.	2	19	21
5	Игры головоломки	2	46	48
6	Игры викторины	1	9	10
7	Игры с предметами	2	14	16
8	Коммуникативные игры	1	20	21
9	Итоговое занятие		3	3
	Всего	20	268	288

### **Содержание программы 2 года обучения.**

#### **1. Введение. - 11 часа.**

**Теория.** Правила поведения в ЦДТ, на занятии. Режим работы. Техника безопасности. План работы объединения на год.

#### **Практика.**

Любимые игры в семье.

Наиболее интересные игры 1 года обучения. Повторение

#### **2. Игры с шашками. - 26 часов.**

**Теория.** Правила игры в шашки.

#### **Практика.**

Классические шашки.

Уголки

Мельница

Джамперс

Кегли

Решетка

Волк и козлята

Рендзю

Уноретта

Игры с шашками в парах

#### **3. Игры с карточками. -132 часа.**

**Теория.** Развлекательные и развивающие игры. Виды игр.

**Практика.** Разучивание игр:

Пикчурека

Головоноги

Головоноги-2

Лого

Эврика

Тик-так-бум

Ответ за 5 сек

Банни, банни, муз, муз

Игра в парах и группах по выбору

Патерностер»

Мнеморина

Медвед

Имаджинариум

Вуду мания

Пакля-рвакля

Ку-ква-ре-му

Большая стирка

Обезьянки- хулиганки

Котосовы

Зоомагия

Геометрика  
Геометрика экстра  
Попался  
Уно  
Свинтус  
Мафия  
Активити  
Спич  
Элиас  
Пиратские карты  
Бум  
Эрудит  
Образно говоря  
Клац»  
Фрукто 10  
Турбосчет  
Зелье- варенье  
Семь на девять  
Котики  
Алхимия  
Ёжик- потеряшка  
Боброугольник  
Крокодите мимо  
Кафе для чудищ  
Арис  
Игра в парах и группах по выбору

**4. Игры на игровом поле.**

-

**21 час.**

**Теория.** Понятие о творческом общении со сверстниками и взрослыми.

**Практика.** Разучивание игр:

Крашморга  
Буржуй  
Гонки ёжиков  
Перепутаница  
Экспресс-кубик  
Лови мышей  
Космос  
Игра в парах и группах по выбору

**5. Игры головоломки. - 48 часов.**

**Теория.** Что такое головоломка. Создание образов и решение вопросов в уме.

**Практика.** Разучивание игр:

Манкала  
Пирамида  
Логические кубики  
Косой узел  
Ханойская башня  
Колочка  
Четыре в ряд. 3D  
Танграм  
Дженга  
Игнис  
Колор-код  
IQ шаги

IQэнигма  
 Факир  
 Шоколайт  
 Коровы и быки  
 Игра в парах и группах по выбору

**6. Игры викторины. - 10 часов.**

**Теория.** Что такое викторина  
**Практика.** Разучивание игр:  
 Четыре цвета»  
 Умный в гору  
 Знайка  
 Алфавит

**7. Игры с предметами . - 16 часов.**

**Теория.** Специфика игр.  
**Практика.** Разучивание и участие в играх:  
 Баклуши  
 Микадо  
 Едци  
 Твистер  
 Башня  
 Игра в парах и группах по выбору

**8. Коммуникативные игры. - 21 час**

**Теория.** Внимание, способы привлечения внимания.  
**Практика.** Разучивание игр:  
 Кто есть кто  
 Спич  
 Активити  
 Бум  
 Мамбо мамонтов  
 Рожик. Включи эмоции  
 Игра в парах и группах по выбору

**9. Итоговое занятие - 3 часа**

**Учебный план. 3 год обучения-**  
**8 часов в неделю, всего 288 часов.**

П/п	Тема	Количество часов		
		На теорию	На практику	Всего
1	Введение	2	9	11
2	Игры с шашками	6	20	26
>	Игры с карточками	4	128	132
4	Игры на игровом поле.	2	19	21
5	Игры головоломки	2	46	48
6	Игры викторины	1	9	10
7	Игры с предметами	2	14	16
8	Коммуникативные игры	1	20	21



9	Итоговое занятие		3	3
	Всего	20	268	288

### **Содержание программы 3 года обучения.**

#### **1. Введение. - 11 часа.**

**Теория.** Правила поведения в ЦДТ, на занятии. Режим работы. Техника безопасности. План работы объединения на год.

#### **Практика.**

Любимые игры в семье.

Наиболее интересные игры 1 года обучения. Повторение

#### **2. Игры с шашками. - 26 часов.**

**Теория.** Правила игры в шашки.

#### **Практика.**

Классические шашки.

Уголки

Мельница

Джамперс

Кегли

Решетка

Волк и козлята

Рендзю

Уноретта

Игры с шашками в парах

#### **3. Игры с карточками. -132 часа.**

**Теория.** Развлекательные и развивающие игры. Виды игр.

#### **Практика.** Разучивание игр:

Пикчурека

Головоноги

Головоноги-2

Лого

Эврика

Тик-так-бум

Ответь за 5 сек

Банни, банни, муз, муз

Игра в парах и группах по выбору

Патерностер»

Мнеморина

Медвед

Имаджинариум

Вуду мания

Пакля-рвакля

Ку-ква-ре-му

Большая стирка

Обезьянки- хулиганки

Котосовы

Зоомагия

Геометрика

Геометрика экстра

Попался

Уно

Свинтус

Мафия  
Активити  
Спич  
Элиас  
Пиратские карты  
Бум  
Эрудит  
Образно говоря  
Клац»  
Фрукто 10  
Турбосчет  
Зелье- варенье  
Семь на девять  
Котики  
Алхимия  
Ёжик- потеряшка  
Боброугольник  
Крокодите мимо  
Кафе для чудищ  
Арис  
Игра в парах и группах по выбору

**4. Игры на игровом поле.**

-

**21 час.**

**Теория.** Понятие о творческом общении со сверстниками и взрослыми.

**Практика.** Разучивание игр:

Крахморта  
Буржуй  
Гонки ёжиков  
Перепутаница  
Экспресс-кубик  
Лови мышей  
Космос  
Игра в парах и группах по выбору

**5. Игры головоломки. - 48 часов.**

**Теория.** Что такое головоломка. Создание образов и решение вопросов в уме.

**Практика.** Разучивание игр:

Манкала  
Пирамида  
Логические кубики  
Косой узел  
Ханойская башня  
Колючка  
Четыре в ряд. 3D  
Танграм  
Дженга  
Игнис  
Колор-код  
IQ шаги  
IQэнигма  
Факир  
Шоколайт  
Коровы и быки  
Игра в парах и группах по выбору

**6. Игры викторины.** - **10 часов.**  
**Теория.** Что такое викторина  
**Практика.** Разучивание игр:  
 Четыре цвета»  
 Умный в гору  
 Знайка  
 Алфавит

**7. Игры с предметами.** - **16 часов.**  
**Теория.** Специфика игр.  
**Практика.** Разучивание и участие в играх:  
 Баклуши  
 Микадо  
 Ецци  
 Твистер  
 Башня  
 Игра в парах и группах по выбору

**8. Коммуникативные игры.** - **21 час**  
**Теория.** Внимание, способы привлечения внимания.  
**Практика.** Разучивание игр:  
 Кто есть кто  
 Спич  
 Активити  
 Бум  
 Мамбо мамонтов  
 Рожик. Включи эмоции  
 Игра в парах и группах по выбору

**9. Итоговое занятие** - **3 часа**

**Календарно-тематический план  
 «Монополия игр» 1 год обучения**

П/п	Тема занятия	Количес тво часов	Дата проведения (по плану)	Дата проведения (по факту)
<b>Введение – 12 часов</b>				
1	Вводное занятие. Игры и досуг.	3		
2	Разнообразие игр, классификация	3		
3	Любимые игры моей семьи. Сообщения	3		
4	Любимые игры моей семьи. Сообщения. (Продолжение)	3		
<b>Игры на развитие внимания, памяти и мышления – 42 часа</b>				
5	Разнообразие игр на развитие внимания, памяти и мышления.	3		
6	Игра «Дубль»	3		
7	Игра «Дубль»	3		

8	Игра «Поймай монстрика»	3		
9	Игра «Поймай монстрика»	3		
10	Игра «Мемори»	3		
11	Игра «Мемори»	3		
12	Игра «Удержи в памяти»	3		
13	Игра «Удержи в памяти»	3		
14	Игра «Попробуй повтори»	3		
15	Игра «Попробуй повтори»	3		
16	Игра «Русское лото».	3		
17	Игра «Русское лото».	3		
18	Турнир по игре «Русское лото».	3		
<b>Игры на работу со страхом – 18 часов</b>				
19	Страх. Нужен ли человеку страх.	3		
20	Пятнашки. Жмурки. Прятки.	3		
21	Игра «Дурацкие воросы»	3		
22	Настольная игра «Опасности волшебного леса»	3		
23	Настольная игра «Опасности волшебного леса»	3		
24	Страшилки. Обрядовые игры коми народа.	3		
<b>Игры на развитие коммуникаций –27 часов</b>				
25	Игры на развитие коммуникаций. Виды коммуникаций.	3		
26	Конфликты.	3		
27	Игра «Кто есть кто»	3		
28	Игра «Кто есть кто»	3		
29	Общение. Диалог.	3		
30	Настольная игра «Робинзоны»	3		
31	Настольная игра «Робинзоны»	3		
32	Настольная игра «Робинзоны»	3		
33	Вместе мы сила (Игры коми народа и народов, проживающих в Республике Коми)	3		
<b>Игры на осознание социальных норм и границ – 30 часов</b>				
34	Что такое хорошо и что такое плохо	3		
35	Перевертыши	3		
36	Игра «Лепешка»	3		
37	Игра «Лепешка»	3		
38	Игра «Неправильные поступки»	3		
39	Игра «Неправильные поступки»	3		
40	Игра «Неправильный дом»	3		
41	Игра «Неправильный дом»	3		
42	Игра «Неправильная страна»	3		
43	Игра «Неправильная страна». Коми игры	3		
<b>Логические игры –57 часов</b>				

44	Логично, нелогично.	3		
45	Игра «шесть лягушек»	3		
46	Игра «шесть лягушек»	3		
47	Игра «Пятнашки»	3		
48	Игра «Пятнашки»	3		
49	Судоку	3		
50	Судоку	3		
51	Турнир по судоку.	3		
52	Настольная игра «Цветовой код»	3		
53	Настольная игра «Цветовой код»	3		
54	Японский кроссворд	3		
55	Японский кроссворд	3		
56	Крестики нолики	3		
57	Турнир по крестикам ноликам	3		
58	Головоломки и задачи со спичками	3		
59	Игра «Форма и цвет»	3		
60	Игра «Форма и цвет»	3		
61	Игра «Морской бой»	3		
62	Турнир по морскому бою	3		
<b>Экономическая игра – 9 часов</b>				
63	Экономические стратегии. Основы экономики	3		
64	Настольная игра «Путь к успеху»	3		
65	Настольная игра «Путь к успеху»	3		
<b>Игра для эмоционального развития – 9 часов</b>				
66	Основные чувства и эмоции	3		
67	Настольная игра «Семейка Гномс»	3		
68	Настольная игра «Семейка Гномс»	3		
<b>Комплексная игра- приключение - 9 часов</b>				
69	Ребусы	3		
70	Перевертыши, анаграммы	3		
71	Настольная игра «Волшебный барабан»	3		
<b>Итоговое занятие – 3 часа</b>				
72	Итоговое занятие	3		

**Календарный учебный график  
программы «Монополия игр»  
объединения 2 года обучения**

П/п	Тема занятия	Количество часов	Дата проведения (по плану)	Дата проведения (по факту)	Примечание
<b>Введение – 11 часов</b>					
1	Вводное занятие. Игры.	3			

2	Любимые игры в семье.	2			
3	Наиболее интересные игры 1 года обучения. Повторение	3			
4	Наиболее интересные игры 1 года	3			
<b>Игры с шашками – 26 часа</b>					
5	Классические шашки.	2			
6	Уголки	3			
7	Мельница	3			
8	Джамперс	2			
9	Кегли	3			
10	Решетка	3			
11	Волк и козлята	2			
12	Рендзю	3			
13	Уноретта	3			
14	Игры с шашками в парах	2			
<b>Игры с карточками – 132 часа</b>					
15	Пикчурека	3			
16	Головоноги	3			
17	Головоноги-2	2			
18	Лого	3			
19	Эврика	3			
20	Тик-так-бум	2			
21	Ответь за 5 сек	3			
22	Банни, банни, муз, муз	3			
23	Игра в парах и группах по выбору	2			
24	Патерностер»	3			
25	Мнеморина	3			
26	Медвед	2			
27	Имаджинариум	3			
28	Вуду мания	3			
29	Пакля-рвакля	2			
30	Ку-ква-ре-му	3			
31	Большая стирка	3			
32	Обезьянки- хулиганки	2			
33	Котосовы	3			
34	Зоомагия	3			
35	Геометрика	2			
36	Геометрика экстра	3			
37	Попался	3			
38	Игра в парах и группах по выбору	2			
39	Уно	3			
40	Свинтус	3			
41	Мафия	2			
42	Активити	3			
43	Спич	3			
44	Элиас	2			
45	Пиратские карты	3			
46	Бум	3			

47	Эрудит	2			
48	Образно говоря	3			
49	Игра в парах и группах по выбору	3			
50	Клац»	2			
51	Фрукто 10	3			
52	Турбосчет	3			
53	Зелье- варенье	3			
54	Семь на девять	3			
55	Котики	2			
56	Алхимия	3			
57	Ёжик- потеряшка	3			
58	Боброугольник	2			
59	Крокодите мимо	3			
60	Кафе для чудищ	3			
61	Арис	2			
62	Игра в парах и группах по выбору	3			
63	Игра в парах и группах по выбору	3			
<b>Игры на игровом поле – 21 час</b>					
64	Понятие о творческом общении со сверстниками и взрослыми.Крахморта	2			
65	Буржуй	3			
66	Гонки ёжиков	3			
67	Перепутаница	2			
68	Экспресс-кубик	3			
69	Лови мышей	3			
70	Космос	2			
71	Игра в парах и группах по выбору	3			
<b>Игры – головоломки – 48 часов.</b>					
72	Манкала	2			
73	Пирамида	3			
74	Логические кубики	3			
75	Косой узел	2			
76	Ханойская башня	3			
77	Колючка	3			
78	Четыре в ряд. 3D	2			
79	Танграм	3			
80	Дженга	3			
81	Игнис	2			
82	Колор-код	3			
83	IQ шаги	3			
84	IQэнigma	2			
85	Факир	3			
86	Шоколайт	3			
87	Коровы и быки	2			
88	Игра в парах и группах по выбору	3			
89	Игра в парах и группах по выбору	3			
<b>Игры – викторины – 10 часов.</b>					

90	Четыре цвета»	2			
91	Умный в гору	3			
92	Знайка	3			
93	Алфавит	2			
<b>Игры с предметами – 16 часов</b>					
94	Баклуши	3			
95	Микадо	3			
96	Ещци	2			
97	Твистер	3			
98	Башня	3			
99	Игра в парах и группах по выбору	2			
<b>Коммуникативные игры – 21 час</b>					
100	Кто есть кто	3			
101	Спич	2			
102	Активити	3			
103	Бум	3			
104	Мамбо мамонтов	2			
105	Рожик. Включи эмоции	3			
106	Игра в парах и группах по выбору	3			
107	Игра в парах и группах по выбору	2			
<b>Итоговое занятие – 3 часа.</b>					
108	Итоговое занятие	3			

**Календарный учебный график  
программы «Монополия игр»  
объединения 3 года обучения**

П/п	Тема занятия	Количество часов	Дата проведения (по плану)	Дата проведения (по факту)	Примечание
<b>Введение – 11 часов</b>					
1	Вводное занятие. Игры.	3			
2	Любимые игры в семье.	2			
3	Наиболее интересные игры 2 года обучения. Повторение	3			
4	Наиболее интересные игры 2 года	3			
<b>Игры с шашками – 26 часа</b>					
5	Классические шашки.	2			
6	Уголки	3			
7	Мельница	3			
8	Джамперс	2			
9	Кегли	3			
10	Решетка	3			
11	Волк и козлята	2			
12	Рендзю	3			
13	Уноретта	3			



14	Игры с пашками в парах	2			
	<b>Игры с карточками – 132 часа</b>				
15	Пикчурека	3			
16	Головоноги	3			
17	Головоноги-2	2			
18	Лого	3			
19	Эврика	3			
20	Тик-так-бум	2			
21	Ответь за 5 сек	3			
22	Банни, банни, муз, муз	3			
23	Игра в парах и группах по выбору	2			
24	Патерностер»	3			
25	Мнеморина	3			
26	Медвед	2			
27	Имаджинариум	3			
28	Вуду мания	3			
29	Пакля-рвакля	2			
30	Ку-ква-ре-му	3			
31	Большая стирка	3			
32	Обезьянки- хулиганки	2			
33	Котосовы	3			
34	Зоомагия	3			
35	Геометрика	2			
36	Геометрика экстра	3			
37	Попался	3			
38	Игра в парах и группах по выбору	2			
39	Уно	3			
40	Свинтус	3			
41	Мафия	2			
42	Активити	3			
43	Спич	3			
44	Элиас	2			
45	Пиратские карты	3			
46	Бум	3			
47	Эрудит	2			
48	Образно говоря	3			
49	Игра в парах и группах по выбору	3			
50	Клац»	2			
51	Фрукто 10	3			
52	Турбосчет	3			
53	Зелье- варенье	3			
54	Семь на девять	3			
55	Котики	2			
56	Алхимия	3			
57	Ёжик- потеряшка	3			
58	Боброугольник	2			
59	Крокодите мимо	3			

60	Кафе для чудищ	3			
61	Арис	2			
62	Игра в парах и группах по выбору	3			
63	Игра в парах и группах по выбору	3			
<b>Игры на игровом поле – 21 час</b>					
64	Понятие о творческом общении со сверстниками и взрослыми. Крахморта	2			
65	Буржуй	3			
66	Гонки ёжиков	3			
67	Перепутаница	2			
68	Экспресс-кубик	3			
69	Лови мышей	3			
70	Космос	2			
71	Игра в парах и группах по выбору	3			
<b>Игры – головоломки – 48 часов.</b>					
72	Манкала	2			
73	Пирамида	3			
74	Логические кубики	3			
75	Косой узел	2			
76	Ханойская башня	3			
77	Колючка	3			
78	Четыре в ряд. 3D	2			
79	Танграм	3			
80	Дженга	3			
81	Игнис	2			
82	Колор-код	3			
83	IQ шаги	3			
84	IQэнigma	2			
85	Факир	3			
86	Шоколайт	3			
87	Коровы и быки	2			
88	Игра в парах и группах по выбору	3			
89	Игра в парах и группах по выбору	3			
<b>Игры – викторины – 10 часов.</b>					
90	Четыре цвета»	2			
91	Умный в гору	3			
92	Знайка	3			
93	Алфавит	2			
<b>Игры с предметами – 16 часов</b>					
94	Баклуши	3			
95	Микадо	3			
96	Ецци	2			
97	Твистер	3			
98	Башня	3			
99	Игра в парах и группах по выбору	2			
<b>Коммуникативные игры – 21 час</b>					
100	Кто есть кто	3			

101	Спич	2			
102	Активити	3			
103	Бум	3			
104	Мамбо мамонтов	2			
105	Рожик. Включи эмоции	3			
106	Игра в парах и группах по выбору	3			
107	Игра в парах и группах по выбору	2			
	<b>Итоговое занятие – 3 часа.</b>				
108	Итоговое занятие	3			

### **Ожидаемые результаты освоения программы.**

#### *Личностные результаты.*

- формирование следующих умений:
  - Определять и высказывать под руководством педагога 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.

#### Метапредметные результаты

- формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).  
 Регулятивные УУД:
  - Определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога.
  - Проговаривать последовательность действий.
  - Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с определённой игрой.
  - Учиться работать по предложенному педагогом плану.
  - Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
  - Учиться совместно с педагогом и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

#### Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного.
- 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.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать предметы и объекты по классам, видам, предназначениям.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять рассказы на основе простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

#### 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 и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

#### *Предметные результаты*

- 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;
- определять отношения между предметами типа «род» - «вид»;
- выявлять функциональные отношения между понятиями;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

## **I. Комплекс организационно-педагогических условий**

### **Условия реализации программы**

Реализация учебной программы требует наличия учебного кабинета, спортивного зала.

оборудование: компьютер, проектор, экран. Настольные игры, спортивный инвентарь.

Для реализации программы необходимо: видеомэгаффон для просмотра популярных игровых программ, оборудованный столами кабинет, карточки с печатной основой, методическая литература,.

### **Формы контроля**

Программа предусматривает наблюдение и контроль за развитием личности обучающихся, осуществляющиеся в ходе анкетирования, наблюдения и диагностики. Анкетирование обучающихся позволяет педагогу лучше узнать детей, проанализировать межличностные отношения внутри группы и ход воспитательной работы в целом, обдумать и спланировать действия по сплочению коллектива и развитию творческой активности, толерантности, пробудить в детях желание прийти на помощь друг другу.

Механизм контроля за качеством программы включает в себя следующие компоненты:

#### *Входной контроль.*

Позволяет выявить уровень способностей обучающихся, а также наиболее способных, одаренных детей; выяснить мотивацию обучения.

Предварительный контроль сочетается с компенсационным обучением, направленным на устранение пробелов в знаниях, умениях и навыках.

#### *Промежуточный контроль.*

Осуществляется в конце полугодия и помогает определить творческий рост обучающихся, их активность, уровень усвоения программного материала. Промежуточная диагностика позволяет по мере необходимости корректировать программу, изменить методику организации учебно-воспитательного процесса.

#### *Итоговый контроль.*

Проводится в конце учебного года, помогает выявить рост мастерства, самостоятельности, развитие творческого мышления, художественного вкуса.

В целом контроль позволяет определить эффективность ведения образовательной деятельности, оценить результаты, внести изменения в учебный процесс.

По завершении обучения обучающиеся, достигнув определённой степени

актерского мастерства, получают сертификат.

*Оценочные материалы в приложении к программе.*

#### **Методическое обеспечение.**

Основным условием усвоения программы является знание и свободное владение обширным игровым материалом. Важнейшее требование к занятиям: дифференцированный подход к учащимся в зависимости от их знаний, умений, навыков самостоятельного обучения.

Данная программа включает в себя различные приемы и методы привлечения и активизации учащихся в игровой деятельности: игровые приемы деления на команды и жеребьевка; игровые виды награждения (дипломы, медали, призы..); игровые приемы подведения итогов; игровые реквизиты.

Программа составлена таким образом, что используемые игры доступны учащимся любого возраста. В процессе подготовки к игровой деятельности и в момент самой игры, учащиеся активно используют имеющиеся у них навыки, знания, умения. В ходе игры привлекаю внимание участников к ее содержанию, слежу за точностью движений, выполнением игры, поддерживаю эмоционально - положительное настроение и взаимоотношение играющих, приучаю оказывать товарищескую поддержку, добиваться достижения общей цели.

В процессе объяснения новой игры использую различные приемы, в зависимости от ее вида, содержания и степени сложности. Игра объясняется кратко, лаконично, выразительно. Дается представление о правилах, содержании, последовательности игровых действий, расположении игроков, необходимого материала и атрибутов. Основная часть времени отводится игровым действиям. В конце игры дается оценка положительных действий участников.

## **Литература.**

1. Афанасьев С.П., Коморин С.В. Триста творческих конкурсов. Кострома, РЦ-НИТ «Эврика-М», 1999г.
2. Бесова М.А. В школе и на отдыхе. Познавательные игры для детей от 6 до 10 лет. Популярное пособие для родителей и педагогов. Ярославль, «Академия развития». 1997г.
3. Гершензон МА. Головоломки профессора головоломки. М. Детская литература. 2004г.
4. Детская энциклопедия развлечений. «Настольные игры». М. Рипол Классик. 2001г.
5. Дитрих А.,Юрмин Г.. Почемучка. М. Астрель. АСТ. 2002г.
6. Журналы «Игра и дети». 1999-2004 г.г.
7. Зак А.З. Развитие интеллектуальных способностей детей. М. Эскимо. 2001г.
8. Калугин М.А., Новоторцева Н.В. Развивающие игры для младших школьников. Кроссворды, викторины, головоломки. Ярославль. «Академия развития». 1996г.
9. Латий ЕА.\365 развивающих игр и затей. М. Эскимо. 2003г.
10. Полякова АВ. Превращения слов. М. Просвещение. 2001г.
11. Розанова Е. Книга игр. М. РОСМЭН. 2000г.
12. Тихомиров Л.Ф. . Упражнения на каждый день: логика для младших школьников.

### **Литература для детей.**

1. Газета «Незнайка». 2005-2009 г.г. и т.д.
2. Дружинина М.В. Поиграем в слова. Головоломки, шарады, загадки. М.Новая школа. 1997г.
3. Ковалева Е.А. Веселая семейка. Лучшие игры и развлечения для детей и родителей. М.ООО «ИДРИПОЛ классик», ООО Издательство «Дом. XXIвек». 2006г.