

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 28.05.2024г

Утверждена
Приказом МБУДО «ЦДТ» пгт.Войвож
№ 121-ОД от 21.08.2024г

Принята
Педагогическим советом
МБУДО «ЦДТ» пгт.Войвож
Протокол №5 от 31.05.2024г

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Монополия игр»

социально-гуманитарной направленности

Адресат программы: 10-16 лет
Вид программы по уровню освоения: базовый
Срок реализации: 1 год
Разработчик: **Чижикова Наталья Александровна**,
педагог дополнительного образования
МБУДО «ЦДТ» пгт. Войвож
Педагог реализующий программу:
Чижикова Н.А.

пгт. Войвож
2024 г.

I. Комплекс основных характеристик

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Дополнительная общеобразовательная - дополнительная общеразвивающая программа «Монополия игр», разработана в соответствии с:

Федеральным законом № 273-ФЗ от 29.12.2012 г. «Об образовании в Российской Федерации» (в действующей редакции), Государственной программы «Развитие образования на 2018- 2025 годы», утвержденная постановлением Правительства РФ №1642 от 26.12.2017 г (в действующей редакции);

Приказом Министерства просвещения РФ №629 от 27.07.2022 г. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам» (Зарегистрирован 25.04.2019 № 54499);

Концепцией развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);

Санитарными правилами СП 2.4 3648-20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Уставом МБУДО «ЦДТ» пгт. Войвож;

Положением о разработке, структуре и порядке утверждения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, реализуемых в МБУДО «ЦДТ» пгт. Войвож;

Положением о формах, порядке и периодичности текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся МБУДО «ЦДТ» пгт. Войвож;

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 в настоящее время имеет огромное значение в жизни. Элементы игры мы можем увидеть в рекламе, на телевидении, на мероприятиях для сплочения коллектива, в образовании и психолого-педагогических тренингах. Игры являются основополагающими при обучении и воспитании детей. При помощи настольных игр дети учатся думать, общаться друг с другом. Каждая настольная игра есть интеллектуальное противостояние, при котором выигрывает не случайность и везение, а умение логически и стратегически мыслить. Настольные игры строятся на простой и доступной каждому человеку логике. В основе настольных игр заложены общественные особенности современной жизни, а правила игры подчинены анализу обыгрываемой реальности с точки зрения познавательной активности. Эта деятельность способствует социальной адаптации, гражданскому становлению подрастающего поколения.

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 10-16 лет.

Уровень освоения программы: базовый

Срок реализации программы: 1 год.

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» г.т. 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

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: - интеллектуальное и эмоциональное развитие обучающихся посредством настольных игр

Основные задачи программы:

Обучающие

- познакомить с историей возникновения настольных игр, с названиями простых настольных игр, предусмотренных программой и правилами игры в них
- научить решать предлагаемые в игре развивающие задачи;
- развивать умение решать нестандартные задачи

Развивающие

- научить анализировать последовательность своих действий, самостоятельно принимать решения, планировать свои действия, контролировать эмоции;
- формировать навыки творческого мышления;
- развивать психические процессы: различные виды памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;

Воспитательные

- формировать умение работать в команде, воспитывать чувства ответственности, взаимопомощи;
- формировать и развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, уважать мнение других;
- воспитывать волю к победе, целеустремленность
- развивать познавательную активность и самостоятельность мыслительной деятельности обучающихся.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

**Учебный план. 1 год обучения-
6 часов в неделю, всего 216 часов.**

П/п	Тема	Количество часов			Форма контроля
		теория	практика	Всего	
1	Введение в программу	2	10	12	Анкетирование
2	Игры на развитие внимания, памяти, мышления.	6,5	35,5	42	Игровой турнир
3	Игры на работу со страхом	4	14	18	
4	Игры на развитие коммуникаций	4,5	22,5	27	Игровой турнир
5	Игры на осознание социальных норм и границ.	5,5	24,5	30	
6	Логические игры	7	50	57	Игровые турниры
7	Экономические игры	1,5	7,5	9	Обсуждение
8	Игры для эмоционального развития	1,5	7,5	9	
9	Игры бродилки	0,5	8,5	9	
10	Итоговое занятие		3	3	Устный зачет
	Всего	33	183	216	

Содержание программы 1 года обучения.

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			содержание
		всего	теории	практики	
Введение в программу – 12 часов					
1	Вводное занятие. Игра и досуг	3	1	2	Теория. Правила поведения в ЦДТ, на занятии. Режим работы. Техника безопасности. План работы объединения на год. Первая встреча с игрой. Игры и досуг. Правила игры, игровые роли, сюжет игры. Игровое состояние. Назначение игры. Многообразие игр. классификация. Настольные игры. Виды настольных игр Практика. Анкетирование (входной контроль). Любимые игры моей семьи. Сообщения. Игровые программы
2	Многообразие игр. Классификация.	3	1	2	
3	Игры в моей семье	3	0	3	
4	Игры в моей семье	3	0	3	
Игры на развитие внимания, памяти, мышления – 42 часа					

5	Игры на внимание. «Дубль»	3	0,5	2,5	<p>Теория. Разнообразие игр на развитие внимания, памяти и мышления. Понятие о выразительности слов, движений, жестов, походки, интонации. Умение ими владеть. Беседа о здоровом образе жизни «Закаляйся, если хочешь быть здоров».</p> <p>Знакомство с правилами настольных игр на внимание, нахождение объектов «Детектив Глазок» и символов «Дикие джунгли», «Халлигалли», «Уно», на развитие памяти «Карамельки», «Лестница привидений», «Цыплячьи бега», «Живые картинки», на развитие мышления «Дубль», «Поймай монстрика», «Мемори», «Попробуй повтори», «Русское лото».</p> <p>Практика Игра в настольные игры «Детектив Глазок», «Дикие джунгли», «Халлигалли», «Уно», «Карамельки», «Лестница привидений», «Цыплячьи бега», «Живые картинки», «Аллес тролли», «Карамельки», «Лестница привидений», «Цыплячьи бега», «Живые картинки», «Дубль», «Поймай монстрика», «Мемори», «Попробуй повтори», «Русское лото».</p> <p>Турнир по игре «Русское лото»</p>	
6	«Детектив Глазок»,	3	0,5	2,5		
7	«Дикие джунгли»,	3	0,5	2,5		
8	«Халлигалли»,	3	0,5	2,5		
9	«Уно».	3	0,5	2,5		
10	«Карамельки»	3	0,5	2,5		
11	«Лестница привидений»,	3	0,5	2,5		
12	«Цыплячьи бега»	3	0,5	2,5		
13	«Живые картинки» «Попробуй повтори»,	3	0,5	2,5		
14	«Дубль»,	3	0,5	2,5		
15	«Поймай монстрика»	3	0,5	2,5		
16	«Мемори»	3	0,5	2,5		
17	«Русское лото»	3	0,5	2,5		
18	Турнир	3	0	3		
Игры на работу со страхом. 18						
19	Страх.	3	1,5	1,5		<p>Теория. Страх. Нужен ли человеку страх. Цвет и состояние страха. Страшилки. Необходимость знания слов для быстрого умения прогнозировать ситуацию. Способность к словотворчеству. Понятия о сообразительности, наблюдательности. Знакомство с правилами игр.</p> <p>Практика. Сочинение страшилок. Игра «Дурацкие вопросы». Настольная игра «Опасности волшебного леса» Обрядовые игры коми народа.</p>
20	Страшилки.	3	1	2		
21	Презентация страшилок.	3	0	3		
22	Игра «Дурацкие вопросы»	3	0,5	2,5		
23	Настольная игра «Опасности волшебного леса»	3	0,5	2,5		
24	Обрядовые игры коми народа.	3	0,5	2,5		
Игры на развитие коммуникаций. 27						
25	Конфликт.	3	1,5	1,5	<p>Теория. Виды коммуникаций. Конфликты. Игры на развитие коммуникаций. Знакомство с правилами настольных игр</p>	
26	Практические задачи	3	0	3		
27	«Игросказ»	3	0,5	2,5		

28	«Экспромт»	3	0,5	2,5	«Игросказ», «Экспромт», «Кто есть кто», «Робинзоны» Практика. Работа в группах – решение практических задач «Конфликт, как его избежать». Игра в настольные игры «Игросказ», «Экспромт», «Кто есть кто», «Робинзоны». Турнир «Робинзон» Вместе мы сила (игры коми народа и народов, проживающих в Республике Коми).	
29	Турнир «Экспромт»	3	0,5	2,5		
30	«Кто есть кто»	3	0,5	2,5		
31	«Робинзоны».	3	0,5	2,5		
32	Турнир «Робинзоны»	3	0	3		
33	Вместе мы сила	3	0,5	2,5		
Игры на осознание социальных норм и границ. 30						
34	Личные границы.	3	1	2	Теория. Что такое хорошо и что такое плохо. Личные границы. Настольные игры для компании. Ситуативные игры. Парное взаимодействие в игре. Противостояние влиянию. Изучение игр для компаний. Освоение правил и практика игры. Практика. Тренинг «Личные границы». Игра в настольные игры «Перевертыши», «Лепешка», «Неправильные поступки», «Неправильный дом», «Неправильная страна», «Кодовые имена», «Декодер», «Крокодил», «Длина волны», «Воображариум» Коми игры	
35	«Перевертыши»	3	0,5	2,5		
36	«Лепешка»	3	0,5	2,5		
37	«Неправильные поступки»,	3	0,5	2,5		
38	«Неправильный дом»,	3	0,5	2,5		
39	«Неправильная страна»	3	0,5	2,5		
40	«Кодовые имена»	3	0,5	2,5		
41	«Декодер»,	3	0,5	2,5		
42	«Воображариум»	3	0,5	2,5		
43	«Крокодил»,	3	0,5	2,5		
Логические игры . - 57						
44	Введение в логику.	3	1,5	1,5		Теория. Логика. Правда или ложь. И и Или. Знакомство с правилами настольных игр «Логично, нелогично» «шесть лягушек», «Танграм», «Пятнашки», «Судоку», «Цветовой код», «Крестики нолики», «Форма и цвет», «Морской бой», «Японский кроссворд», Практика. Игра в настольные игры: «Логично, нелогично», «Шесть лягушек», «Танграм», «Пятнашки», «Судоку», «Цветовой код», «Крестики нолики», «Форма и цвет», «Морской бой», «Японский кроссворд», Турниры по игре «судоку», по «крестикам нолика», «Морской бой». Составление авторского «Японского кроссворда».
45	«Логично, нелогично»	3	0,5	2,5		
46	«шесть лягушек»	3	0,5	2,5		
47	«Танграм»	3	0,5	2,5		
48	«Танграм»	3	0	3		
49	«Пятнашки	3	0,5	2,5		
50	«Судоку»,	3	0,5	2,5		
51	Турнир по «Судоку»	3	0	3		
52	«Крестики нолики»	3	0,5	2,5		
53	Турнир «Крестики нолики»	3	0	3		
54	«Форма и цвет»	3	0,5	2,5		
55	«Морской бой»	3	0,5	2,5		
56	Турнир «Морской бой»	3	0	3		
57	«Японский кроссворд»	3	0,5	2,5		
58	Составление	3	0	3		

	«Японского кроссворда»				Головоломки и задачи со спичками. Решение задач на переливание. Праздник Логике.
59	Головоломки и задачи со спичками	3	0,5	2,5	
60	Головоломки и задачи со спичками	3	0	3	
61	Решение задач на переливание.	3	0,5	2,5	
62	Праздник логики	3	0	3	
Экономические игры -9					
63	«Монополия»	3	1	2	Теория. Экономические игры и их роль. Правила экономических игр. Экономические стратегии. Основы экономических игр. Стартовый капитал, банкротство, монополист. Практика. Игра в настольные игры «Монополия», «Антимонополия» Обсуждение (правил игры, результатов игры)
64	«Монополия»	3	0	3	
65	«Антимонополия»	3	0,5	2,2	
Игры для эмоционального развития. 9					
66	Мое настроение	3	1	2	Теория. Чувства и эмоции. Знакомство с игрой «Семейка Гномс». Практика. Тренинг «Мое настроение». Игра «Семейка Гномс»
67	«Семейка Гномс»	3	0,5	2,5	
68	«Семейка Гномс»	3	0	3	
Игры бродилки. 9					
69	Игры бродилки	3	0,5	2,5	Теория. Игры бродилки, примеры, принцип игры, атрибуты. ПДД. Практика. Работа в группах - Разработка и изготовление игры бродилки по правилам дорожного движения.
70	Работа в группах	3	0	3	
71	Презентация игр.	3	0	3	
72	Итоговое занятие	3			Практика. Самоанализ деятельности за год. Конкурсы и викторины с элементами изученных игр. Устный зачет.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ

Планируемые результаты обучения:

Предметные

Узнают:

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

Научатся:

- 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:

- активное включение в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявление положительных качеств личности и управление своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- оказание бескорыстной помощи своим сверстникам, нахождение с ними общего языка и общих интересов.

Метапредметные:

- умение планировать последовательность своих действий в игре и анализировать свои действия, которые привели к тому или иному результату

I. Комплекс организационно-педагогических условий

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК.

Этапы образовательного процесса	1 год обучения
Начало учебного года.	1 сентября
Продолжительность учебного года.	36 недель
Продолжительность занятия.	40 минут
Вводный (входящий) контроль.	сентябрь
Текущий контроль.	декабрь
Промежуточный контроль.	-
Итоговый контроль.	май
Окончание учебного года.	31 мая
Каникулы зимние (праздничные дни)	30.12 – 08.01
Весенние каникулы	24.03-30.03
Каникулы летние.	01.06-31.08

П/п	Тема занятия	Количество часов	Дата проведения (по плану)	Дата проведения (по факту)
Введение в программу – 12 часов				
1	Вводное занятие. Игры и досуг.	3		
2	Многообразие игр, классификация	3		
3	Игры в моей семье.	3		
4	Игры в моей семье.	3		
Игры на развитие внимания, памяти и мышления – 42 часа				
5	Игры на внимание. «Дубль»	3		
6	«Детектив Глазок»,	3		
7	«Дикие джунгли»,	3		
8	«Халлигалли»,	3		
9	«Уно».	3		
10	«Карамельки»	3		
11	«Лестница привидений»,	3		

12	«Цыплячьи бега»	3		
13	«Живые картинки» «Попробуй	3		
14	«Дубль»,	3		
15	«Поймай монстрика»	3		
16	«Мемори»	3		
17	«Русское лото»	3		
18	Турнир	3		
Игры на работу со страхом – 18 часов				
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	3		
Игры на развитие коммуникаций – 27 часов				
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	3		
Игры на осознание социальных норм и границ – 30 часов				
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»	3		
Логические игры – 57 часа				
44	Введение в логику.	3		
45	«Логично, нелогично»	3		
46	«шесть лягушек»	3		
47	«Танграм»	3		
48	«Танграм»	3		
49	«Пятнашки	3		
50	«Судоку»,	3		
51	Турнир по «Судоку»	3		

52	«Крестики нолики»	3		
53	Турнир «Крестики нолики»	3		
54	«Форма и цвет»	3		
55	«Морской бой»	3		
56	Турнир «Морской бой»	3		
57	«Японский кроссворд»	3		
58	Составление «Японского кроссворда»	3		
59	Головоломки и задачи со спичками	3		
60	Головоломки и задачи со спичками	3		
61	Решение задач на переливание.	3		
62	Праздник логики	3		
Экономическая игра – 9 часов				
63	Экономические стратегии. Основы экономики	3		
64	Настольная игра «Путь к успеху»	3		
65	Настольная игра «Путь к успеху»	3		
Игра для эмоционального развития – 9 часов				
66	Основные чувства и эмоции	3		
67	Настольная игра «Семейка Гномс»	3		
68	Настольная игра «Семейка Гномс»	3		
Игры бродилки – 9 часов				
69	Игры бродилки	3		
70	Работа в группах	3		
71	Презентация игр.	3		
Итоговое занятие – 3 часа				
72	Итоговое занятие	3	30.05	

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.

Реализация учебной программы требует наличия учебного кабинета, спортивного зала. Оборудование: компьютер, проектор, экран. Настольные игры, спортивный инвентарь.

Для реализации программы необходимо: видеомэгафон 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. Формы контроля: анкетирования, устный, письменный зачет, обсуждение, проведение партий в настольные игры, игровой турнир.

Наблюдение и контроль 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.

Уровень освоение программы	Критерии оценки			
	Знание основных терминов и понятий	Владение основами игр и их правилами	Владение основами моделирования, описания и оформления продукта	Владение основами проведения игр, возможность создания своего продукта
низкий	овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой	овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой	овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой	овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой
средний	овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных программой	овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных программой	овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных программой	овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных программой
Высокий	освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой	освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой	освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой	освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ.

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 доступные учащимсялюбого 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.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

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, шарady, 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.