

Государственное образовательное автономное учреждение
дополнительного образования Ярославской области
«Центр детей и юношества»

УТВЕРЖДАЮ:

Директор ГОАУ ДО ЯО

«Центр детей и юношества»

 Е.А. Дубовик

 2020 г.



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Умные игры»

Направленность программы: социально-гуманитарная

Возраст детей: 7 - 10 лет

Срок реализации: 1 год (72 часа)

Автор-составитель: Бобровская Елена Николаевна,
педагог дополнительного образования

Ярославль, 2020

СОДЕРЖАНИЕ

		Стр.
1.	ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.1.	Направленность программы	3
1.2.	Уровень освоения программы	3
1.3.	Актуальность программы	4
1.4.	Новизна программы	4
1.5.	Отличительные особенности программы	4
1.6.	Адресат программы	4
1.7.	Объем и сроки освоения программы	4
1.8.	Формы организации образовательного процесса	5
1.9.	Режим занятий. Наполняемость группы.	5
1.10.	Цель и задачи программы	5
1.11.	Планируемые результаты	5
1.12.	Принципы организации образовательного процесса	6
2.	УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН	8
3.	СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА	9
4.	ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	12
5.	ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	14
6.	СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ	19
7.	ПРИЛОЖЕНИЯ	
	1. Календарный учебный график	21

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Умные игры» ориентирована на ознакомление учащихся младшего школьного возраста с многообразием интеллектуальных и развивающих экологических игр и реализуется с учетом возрастных и психологических особенностей учащихся.

Данная программа написана в соответствии с современными требованиями к разработке дополнительных общеобразовательных программ, Федеральным Законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ» и Концепции развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).

Программа «Умные игры» является модифицированной, разработана на основе программы «Мастерская игр» (автор-составитель Титова Ю. Н.).

Программа направлена на развитие познавательного интереса, интеллектуальных и когнитивных способностей. В ходе освоения программы учащиеся знакомятся с основными видами игр. Более подробно рассматриваются развивающие настольные игры.

Один из блоков программы посвящён созданию настольной игры собственными руками. Моделирование и ручное творчество, как часть программы, развивает важные навыки координации движений, концентрацию внимания, умение работать с различными инструментами и материалами, развивая наблюдательность, усидчивость, точность и аккуратность.

Во время занятий дети учатся правильно выражать свои мысли, выдвигать гипотезы, вдумчиво обосновывать их.

1.1. Направленность программы

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Умные игры» – социально-педагогическая.

1.2. Уровень освоения программы

Данная программа реализуется на ознакомительном уровне.

Освоение материала предполагает знакомство с основными терминами, определениями и закономерностями в области интеллектуальных игр. Предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания.

1.3. Актуальность программы

Актуальность представленной программы в том, что она позволяет учащимся самостоятельно и с пользой организовывать свой досуг, не прибегая к информационным технологиям, освобождая от компьютерной зависимости. Программа развивает воображение и интеллект, умение наблюдать, размышлять, делать выводы. В процессе освоения игры

реализуется и развивается стремление к познанию в полной мере. Это стремление является природным свойством высокоорганизованного мозга и лежит в основе обучения и приобретения любого научного знания.

1.4. Новизна программы

Новизна данной программы проявляется в соединении двух направлений: научно-познавательного – при освоении нового учебного материала, решении сложных игровых задач и прикладного – при создании и моделировании элементов игры.

1.5. Отличительные особенности

Отличительными особенностями данной программы являются:

- овладение экологическими знаниями через игру;
- знакомство с разными формами интеллектуальных игр;
- развитие мелкой моторики и пространственного мышления через моделирование и творчество.

1.6. Адресат программы

Программа адресована учащимся 7-10 лет и построена с учётом возрастных, психологических особенностей и уровня подготовки учащихся.

Младший школьный возраст — это сензитивный период для развития и совершенствования быстроты, ловкости движений. Выполняя различные действия: черчение, вырезание, складывание из бумаги, лепка — ребенок будет развивать мелкие и точные движения рук.

1.7. Объем и сроки освоения программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Умные игры» рассчитана на 72 часа.

1.8. Организация образовательного процесса

В ходе образовательного процесса осуществляется последовательное освоение тематических блоков в соответствии с учебно-тематическим планом.

Программа разработана с учетом современных образовательных технологий: дистанционное обучение, дифференцированное обучение, занятия, конкурсы, соревнования.

Основной формой организации учебной работы по программе является учебное занятие продолжительностью 45 минут. Форма организации занятий – индивидуально-групповая. На занятиях педагог помогает детям освоить соответствующую систему знаний и последовательно способствует формированию необходимых умений. Во время занятий, как правило, используются разнообразные виды деятельности учащихся и педагога, вследствие чего, такие занятия носят комбинированный характер.

1.9. Режим занятий в группе и ее наполняемость

Срок реализации программы – один год. Общий объем – 72 часа. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 академическому часу.

Занятия осуществляются с группой детей, наполняемость группы – 10-12 человек, что соответствует СанПином 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей, утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года №41».

1.10. Цель и задачи программы

Цель программы – развивать память и внимание через интеллектуальные и развивающие игры.

Задачи:

Обучающие задачи:

- Познакомить учащихся с разными видами интеллектуальных игр.
- Познакомить учащихся с созданием рукотворных игр.

Развивающие задачи:

- Развивать у учащихся наблюдательность, познавательную активность и кругозор.

Воспитывающие задачи:

- Формировать навык полезного проведения досуга.

1.11. Планируемые результаты

В конце учебного года учащиеся должны знать:

- технику безопасности работы с используемыми в процессе создания игры инструментами и материалами;
- отдельные формы и виды игр;
- основные понятия, используемые в играх: структура игры, правила игры, игровое поле, фишки, фигуры и т.п.

В результате освоения программы учащиеся должны обладать следующими умениями и представлениями:

- уметь разбираться в структуре отдельных интеллектуальных игр;

- уметь применять правила игры на практике;
- уметь самостоятельно изготавливать отдельные игры;
- умение моделировать и конструировать из разных материалов;
- уметь взаимодействовать друг с другом во время игры или создания совместной самодельной игры;
- уметь самостоятельно и с пользой организовать свой досуг.

1.12. Принципы организации образовательного процесса

Доступность – материал занятий соответствует возрасту и познавательным возможностям по содержанию, объёму и методам преподавания. Доступность определяется наивысшей границей возможностей учащегося с постепенным её повышением. Последовательное усложнение задач, которые ставятся перед учащимися в ходе занятий.

Наглядность – детям дается возможность наблюдать и рассматривать элементы игры, ее структуру.

Систематичность – логическое построение содержания и процесса обучения в целом. Это выражается в соблюдении ряда правил:

- изучаемый материал планируется, делится на логические блоки, устанавливается порядок и методика работы с ним,
- в каждой теме выделяются главные понятия, структурируется материал занятия.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Название тематических блоков и тем	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		теория	практика	всего	
1.	Формы и виды игр. Структура и правила игры	11	29	40	
1.1	Вводное занятие	1	1	2	Наблюдение, опрос
1.2	Игры с бумагой и карандашом	2	6	8	Опрос, выполнение практической работы
1.3	Игры головоломки	2	4	7	Опрос, выполнение практической работы
1.4	Настольные игры	4	8	12	Выполнение практической работы
1.5	Викторины и кроссворды	2	6	8	Опрос, выполнение практической работы

					работы
2.	Игра своими руками. Подготовка	5	9	14	
2.1	Знакомство с самодельными играми	1	1	2	Наблюдение, опрос
2.2	Выполнение эскизов игры	2	2	4	Выполнение практической работы
2.3	Знакомство и работа с различными материалами для создания новой игры	2	6	8	Опрос, выполнение практической работы
3.	Игра своими руками. Создание игры	4	10	14	
3.1.	Разработка общей для целой группы игры. Определение правил игры.	1	1	2	Наблюдение, опрос
3.2	Создание общей игры.	1	3	4	Выполнение практической работы
3.3	Разработка структуры индивидуальной самодельной игры. Определение правил игры.	1	1	2	Наблюдение, опрос
3.4	Создание своей игры	-	4	4	Выполнение практической работы
4.	Турнир «Моя игра»	-	4	4	
4.1	Выставка игр		1	1	Презентация своей игры
4.2	Турнир новых игр	1	2	3	Участие в турнире
	Итого часов	20	52	72	

3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА

1 БЛОК: Жанры и виды экологических игр. Структура и правила игры (20 ч.)

1.1. Вводное занятие.

Теория. Знакомство с учащимися. Правила техники безопасности, правила поведения в группе. Игра, основные понятия. Понятие «Жанр игры». Разнообразие игр.

Практика. Игры на знакомство: «Снежный ком», «Поймай мяч и расскажи о себе», «Проверь свое чутье», «Старая сказка с новым концом».

1.2. Игры с бумагой и карандашом естественно-научной направленности

Теория. Игры: основные понятия, формы игр с бумагой и карандашом.

Практика. Игры: «Бином», «Категории», «Цепочка метаграмм», «Крестики-нолики на бесконечном поле», «Морской бой», «Разворотыши», «Писатель», «Телеграмма», «Кроссворды», «На что это похоже?»

1.3. Игры головоломки естественно-научной направленности

Теория. Классификация головоломок:

- устные головоломки;
- письменные головоломки;
- головоломки с предметами;
- механические головоломки: кубик рубик, тантаграмм, ханойская башня и т.д.;
- проволочные головоломки.

Практика. «Решение головоломок». Загадки, шарадки, данетки на экологическую тему. Игры со спичками (палочками), с монетками. Составление пазлов .

1.4. Настольные игры

Теория. История настольных игр, классификация, структура и правила отдельных настольных игр.

Практика.

Игры карточные: «Зверометр», «Ёжик-потеряшка», «Зоомагия», «Турбосчёт», «Это факт».

Игры с фигурами традиционные: шашки, шахматы, нарды.

Игры настольные развивающие: «Энциклопедия животных», «Царство животных», «В мире растений», «Угадай кто».

Игры на развитие коммуникативных навыков и воображения: «Имаджинариум», «Эллис», «Экивоки»

1.5. Экологические викторины

Теория. Игры-викторины: структура, правила игр.

Практика.

Игры-викторины настольные «Царство животных», «Царство растений», «Энциклопедия животного мира», «Животные России».

Игры-викторины с использованием программ для создания профессиональных презентаций и видеофильмов: «Заповедный напев», «Что сколько разлагается».

2 БЛОК: Игра своими руками. Подготовка (7 ч.)

2.1 Знакомство с самодельными играми.

Теория. Самодельные игры по принципу «Крестики-нолики», «Пазлы», «Мемори», «Чижи и синички», «Белые и воронье»

Практика. Игры «Мемори», «Чижи и синички», «Белые и воронье»

2.2 Выполнение пробных эскизов игры.

Теория. Примеры самодельных настольных игр: структура, правила игр.

Практика. Создание эскизов игры, игрового поля. Подбор материалов для изготовления элементов игры.

2.3 Знакомство и работа с различными материалами для создания новой игры.

Теория. Свойства различных материалов (модулин, соленое тесто, бумага, картон клей, краски и др.). Идеи применения этих материалов в создании игры.

Практика. Лепка простых фигур из пластичных материалов: фишек, атрибутов для игр «Крестики-нолики», «Мельница», «Гонки червячков». Бумажные модели, оригами.

3 БЛОК: Игра своими руками. Создание игры (7 ч.)

3.1 Разработка общей для группы самодельной игры. Определение правил игры.

Теория. Природные явления. Экологическая игра на укрепление памяти «Природа и погода»: структура и правила игры. Понятие плана действий.

Практика. Выполнение эскизов карточек с изображениями природных объектов и явлений (снег, дождь, туча, солнце, горы, дерево, цветок, бабочка и т.д.). Обсуждение этапов создания новой игры, количества создаваемых предметов, выбор картинок для карточек.

3.2 Создание общей игры

Теория. Правила техники безопасности при работе с бумагой и ножницами. правила выреза

Практика: Вырезание карточек из картона, изображение на них природных объектов и явлений. Игра «Мемори. Природа»

3.3 Разработка структуры индивидуальной самодельной игры. Определение правил игры.

Теория. Самодельные игры. Структура и правила игр.

Практика. Выбор игры для создания ее своими руками. Название игры, план работы, правила, перечень элементов игры.

3.4 Создание своей игры

Теория. Структура игр «Чижи и синички», «Белые и вороны». Правила игры, перечисление элементов.

Практика. Создание игрового поля и фишек к выбранной игре («Чижи и синички» или «Белые и вороны»). Презентация собственной игры, коллективное обсуждение, анализ собственной работы, эмоционального состояния, полученного от успешной (неуспешной) деятельности.

4 БЛОК: Турнир «Моя игра»

4.1. Выставка игр

Теория. Самодельные игры. Рекомендации (план) по презентации своей игры.

Оборудование: самодельные игры, подставки для игр, распечатанные заголовки с названиями игр.

Практика. Выставка игр. Презентация учащимися своих игр.

4.2. Турнир самодельных игр

Теория. Понятие «Турнир». Правила турнира.

Практика. Турнир. Подведение итогов. Награждение.

4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Методическое обеспечение

Занятия содержат большой объем полезной и познавательной информации, которая дополняется наглядными изображениями, в том числе и с использованием современных технологий (видеороликов, видеосюжетов), помогающих погрузить учащихся в тему и создать необходимый настрой и настроение.

Дети младшего школьного возраста не способны полноценно удерживать внимание на чем-то одном больше 15-20 мин. Поэтому предполагается комплексная форма проведения занятий со сменой видов деятельности, что и способствует предупреждению утомляемости. Информация, которую педагог преподносит учащимся, должна быть точной и лаконичной. В программе продумана структура подачи учебного материала: четкий план, использование схем, выделение главного, наглядность, заготовки.

Структура занятий включает теоретическую и практическую части. Теоретическая часть содержит беседы о видах, структуре, правилах игр; о способах и специфике работы с разными материалами для создания игр. Закрепление материала чаще всего происходит во время практической работы в нескольких направлениях:

- непосредственно игра;
- моделирование и конструирование изделий;
- определение этапов в последовательности работы над созданием игры;
- исполнение игры в материале.

Особое внимание отводится устной коммуникации. В ходе занятий ведется непрерывный диалог педагога с учащимися: задаются наводящие или проверяющие знания вопросы, способствующие лучшему усвоению темы и выполнению творческой задачи. Общение учащихся между собой стимулирует память и делает учебный процесс более динамичным. Совместный поиск правильного или более интересного решения поставленной задачи способствует улучшению климата в коллективе.

Содержание программы реализуется на основе следующих методов:

Методы

- Словесные методы обучения: устное изложение, беседа, анализ текста, структура текста.
- Наглядные методы обучения: показ видеоматериалов, иллюстраций, работа по образцу и др.
- Практические методы обучения: упражнения, практические задания, дидактические игры, на развитие внимания, памяти, глазомера, воображения, соревновательные игры, игра-путешествие.

Форма проведения занятий комбинированная, может включать следующие компоненты:

- изложение материала: рассказ, беседа, компьютерная презентация, иллюстрация нового материала, просмотр видеосюжетов;
- самостоятельная работа с текстом, инструкцией и схемой;
- закрепление полученных знаний: постановка задачи перед учащимися, самостоятельная практическая работа ребенка под руководством педагога, работа в группах, игровая деятельность;
- устный опрос.

Индивидуальная, групповая и коллективная работа являются основными формами работы с учащимися. Организация образовательного процесса строится таким образом, чтобы практическая работа, игровой процесс преобладали над теоретической подготовкой.

Занятие может проводиться по следующей схеме (из расчета одного академического часа):

- Организационный момент (3 мин);
- Актуализация ранее изученного материала (5 мин);
- Введение нового материала (7 мин);
- Игра (30 мин);
- Рефлексия (5 мин).

Материально-техническое обеспечение

1. Игры настольные, подборки обучающих материалов;

2. Экран, ПК, проектор;
3. Полиграфические материалы (бумага, тетради, ручки, карандаши, краски, линейки);
4. Пластические материалы: пластилин, модулин, глина, соленое тесто.

Организационное обеспечение

Проведение родительских собраний в начале учебного года с целью ознакомления с программой, обсуждением образовательного заказа. Проведение инструктажей по технике безопасности.

Кадровое обеспечение

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, обладающим профессиональными знаниями и компетенциями.

5. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Результатом освоения общеобразовательной программы являются: усвоение предлагаемых знаний, развитость специальных умений и сформированность навыков, необходимых для детей 7-10 лет.

Текущая диагностика результатов осуществляется систематическим наблюдением педагога за практической работой учащихся, их умением применять полученные знания для выполнения задания, методами входной диагностики, промежуточными тестовыми работами. В начале учебного года проводится входное тестирование для того, чтобы определить уровень развития обучающихся, их творческих способностей, задатков, эмоциональной активности.

Входной контроль осуществляется на основе стартового тестирования – выявляется начальный уровень знаний по экологии, знаний игр.

Текущий контроль осуществляется в течение всего учебного года с тем, чтобы определить готовность к усвоению нового материала, выявить уровень ответственности и заинтересованности в обучении.

Промежуточный контроль проводится по окончании изучения темы или раздела с целью определения степени усвоения учащимися материала программы, определения промежуточных результатов обучения, активности в образовательном процессе.

Итоговый контроль проводится в конце учебного года, а также по завершению курса обучения с целью определения изменения в показателях уровня развития личности обучающегося, его творческих способностей, определения результатов обучения, наличия творческих достижений, ориентирования обучающихся на дальнейшее в том числе, самостоятельное обучение, получения сведения для совершенствования программы и методов обучения.

Оценочные материалы

Оцениваемые параметры (показатели)	Критерии (признаки оценки)	Методы мониторинга	Результат мониторинга (степень выраженности оцениваемого качества)
1. Теоретическая подготовка	Соответствие знаний программным требованиям: начальных экологических знаний,	Тестирование, наблюдение, самостоятельная работа с карточками, беседа	Низкий Учащийся знает правила поведения в природе, знает правила работы с используемыми в процессе создания игры инструментами и

	<p>классификации игр. Осмысленность и правильность использования терминов</p>		<p>материалами, знает некоторые виды игр, их правила и структуру. Средний Учащийся знает правила поведения в природе, умеет распознавать объекты живой и неживой природы; знает правила работы с используемыми в процессе создания игры инструментами и материалами; знает некоторые виды игр, разбирается в их структуре. Высокий Учащийся хорошо знает основные правила поведения в природе, умеет распознавать объекты живой и неживой природы, сравнивает объекты живой природы и частично их классифицировать, понимает значение термина «экосистема». Учащийся осмысленно и грамотно употребляет термины интеллектуальных игр, хорошо знает их классификацию, умеет самостоятельно, на основе инструкции разобраться в структуре игры, знает правила работы с используемыми в процессе создания игры инструментами и материалами.</p>
--	---	--	---

<p>2. Самостоятельная организация досуга через развивающие игры.</p>	<p>Применение знаний теории и создания игр на практике: умение самостоятельно создать игру из подручных материалов; умение организовать и провести игру.</p>	<p>Тестирование, наблюдение, контрольное задание</p>	<p>Низкий Учащийся играет в отдельные виды интеллектуальных игр под руководством педагога; под руководством педагога изготавливает отдельные игры; затрудняется в планировании нужной последовательности выполнения технологических операций.</p> <p>Средний Учащийся играет в разные виды интеллектуальных игр; под руководством педагога может разобраться в структуре игры; под руководством педагога изготавливает отдельные игры, планирует последовательность выполнения технологических операций по созданию игры.</p> <p>Высокий Учащийся умеет самостоятельно разобраться в структуре игры, играет в разные виды интеллектуальных игр; самостоятельно изготавливает отдельные игры: планирует этапы изготовления игры, устанавливает последовательность выполнения технологических операций;</p>
--	--	--	--

			умеет моделировать и конструировать из разных материалов; осуществляет контроль результатов работы.
3. Развитие организационно-деятельностных (общеучебных) качеств	Проявление организационно-деятельностных качеств (умение ставить цели и достигать их, развивать навыки самоорганизации: планирование деятельности, коррекция этапов и способов деятельности, вариативность действий и т.д.)	Анализ результатов выполнения различных заданий, организации и проведения игры для других учащихся; наблюдение	Средний Учащийся понимает творческую задачу, соблюдает последовательность действий; умеет представлять выполненную работу. Высокий Учащийся умеет выделять главное, понимать творческую задачу, работать с дополнительной литературой, разными источниками информации; соблюдать последовательность действий; представлять выполненную работу; провести игру для других учащихся

6. СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Нормативная база:

1. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. N 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
2. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации"
3. Письмо Департамента молодежной политики, воспитания и социальной защиты детей Министерства образования и науки Российской Федерации от 11 декабря 2006 г. № 06-1844 «Примерные требования к программам дополнительного образования детей»
4. «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» СанПиН 2.4.4.3172-14

Список литературы:

1. Афанасьев, С.П. Веселые каникулы. Настольная книга воспитателя / С. П. Афанасьев. – М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2004. – 288с.
2. Афанасьев, С.П. Веселые конкурсы для больших и маленьких / С.П. Афанасьев, С.В. Коморин. – М.: АСТ-ПРЕСС СКД, 2004. – 288 с.: ил. – (1000 советов).
3. Выготский Л. С. Психология развития ребенка / Л.С. Выготский. — М: Изд-во Смысл, Изд-во Эксмо, 2004. — 512с. (Серия «Библиотека всемирной психологии»)
4. Гущина, Т. Н. Игровые технологии по формированию социальных навыков у подростков : Практическое пособие / Т.Н. Гущина. – М. : АРКТИ, 2008. – 120 с.
5. Данилков, А.А. Игры на каждый день с тинейджерами / А. А. Данилков, Н.С. Данилкова. – Новосибирск: Сиб.Унив.Изд-во, 2007. –232 с.
6. Калугин, М.А. Развивающие игры для младших школьников. Кроссворды. Викторины. Головоломки. / М.А. Калугин, Н.В. Новоторцева. – Ярославль. Академия развития, 1996. – 224 с.
7. Козак О.И. Игры с карандашом и бумагой / О.Н. Козак – СПб. : Союз, 2000. – 128 с.
8. Козлов Н.И. Лучшие психологические игры и упражнения / Н.И. Козлов. – Екатеринбург: АРЛ ЛТД, 1997. — 144 с.
9. Леви В.Л. Как воспитывать родителей, или Новый нестандартный ребенок / В.Л. Леви. – М.: Торбоан, 2006. – 416 с.
10. Никитин Б.П. Развивающие игры / Б.М. Никитин. – М. : Педагогика, 1985. – 120 с.

Интернет – сайты:

1. www.Maam.ru
2. <http://xn--80ataenva3g.xn--p1ai/>
3. www.domovenok-as.ru
4. <https://svoimirukamy.com/nastolnye-igry-svoimi-rukami.html>
5. www.allforchildren.ru
6. www.boardgamer.ru,
7. www.babylessons.ru,
8. www.raspechatay-i-igray.narod.ru
9. www.podelki-doma.ru
10. www.printgames.ru
11. www.letidor.livejournal.com
12. www.postila.ru

7. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Календарный учебный график

№ п/п	Дата	Форма занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Время проведения	Место проведения	Форма контроля (по окончании темы, раздела, блока)
1		Комбинированное занятие	Введение. Знакомство с планом работы объединения на год. Игры на знакомство. Правила техники безопасности	2			Наблюдение, опрос
2		Комбинированное занятие	Зачем нужна игра? Жанры и виды игр.	2			Результаты игры, опрос
3		Практическая работа	Игры с бумагой и карандашом. «Цепочка метаграмм», «Крестики-нолики»	2			Результаты игры, опрос
4		Практическая работа	Игры с бумагой и карандашом. «Крестики-нолики на бесконечном поле», «Мостики»	2			Результаты игры, опрос
5		Практическая работа	Игры с бумагой и карандашом. «Морской бой»,	2			Результаты игры, опрос
6		Практическая работа	Игры с бумагой и карандашом. «Бином», «Категории»	2			Результаты игры, опрос
7		Комбинированное занятие	Настольные игры. Классификация. «Зоомагия»	2			Результаты игры, опрос
8		Практическая работа	Настольные игры. Игры карточные: «Зверометр», «Ёжик-потеряшка»	2			Результаты игры, опрос
9		Комбинированное занятие	Игры-головоломки	2			Результаты игры, опрос
10		Экоурок	Экологическая игра «Заповедный напев»	2			Результаты игры, опрос
11		Комбин	Игры настольные	2			Результаты

		ированное занятие	развивающие: «Энциклопедия животных»				игры, опрос
12		Практическая работа	Игры настольные развивающие: «Царство животных»	2			Результаты игры, опрос
13		Практическая работа	Игры настольные развивающие: «В мире растений», «ответь за пять секунд»	2			Результаты игры, опрос
14		Комбинированное занятие	Игры на развитие коммуникативных навыков и воображения: «Эллис»	2			Результаты игры, опрос
15		Экоурок	Экоурок «Хранители воды»	2			Результаты игры, опрос
16		Комбинированная	Новый год в природе	2			Наблюдение. опрос
17		Комбинированное занятие	Игра с фигурами: шашки	2			Результаты игры, опрос
18		Практическая работа	Игра с фигурами: шашки	2			Результаты игры, опрос
19		Комбинированное занятие	Игра с фигурами: шахматы	2			Результаты игры, опрос
20		Практическая работа	Игра с фигурами: шахматы	2			Результаты игры, опрос
21		Практическая работа	Игра с фигурами: шахматы	2			Результаты игры, контрольные вопросы
22		Экоигра	Экологическая игра «Моря России. Сохранение морских экосистем»	2			Результаты игры, опрос
23		Комбинированное занятие	Знакомство с рукотворными играми	2			Опрос, беседа
24		Подача нового материала	Создание эскизов игры. Подбор материалов	2			Наблюдение, опрос
25		Комбинированное	Пластичные материалы. Изготовление фигур.	2			Творческое задание.

		ое занятие					Результаты задания.
26		Комбин ированн ое занятие	Разработка игры «Природа и погода»	2			Творческое задание. Результаты задания.
27		Практич еская работа	Создание игры «Природа и погода». Проигрывание	2			Задание. Проверка выполненн ого задания
28		Практич еская работа	Моя рукотворная игра. разработка.	2			Задание. Проверка выполненн ого задания
29		Комбин ированн ое занятие	Праздник «День птиц»	2			Наблюдени е, результаты викторины опрос
30		Практич еская работа	Моя рукотворная игра. Создание	2			Творческое задание. Результаты задания.
31		Практич еская работа	Моя рукотворная игра. Выставка игр.	2			Творческое задание. Результаты задания.
32		Практич еская работа	Моя рукотворная игра. Турнир	2			Результаты турнира. Опрос.
33		Практич еская работа	Игры-головоломки	2			Результаты игры
34		Практич еская работа	Экскурсия в учебно- опытный участок ЦДЮ	2			Практическ ие задания, наблюдени е, опрос.
35		Практич еская работа	Экскурсия в зоопарк.	2			Наблюдени е, опрос.
36		Комбин ированн ое занятие	Завершающее занятие. Вручение сертификатов.	2			Наблюдени е, опрос.