

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА» Г. СВЕТОГОРСК**

ПРИНЯТА

на заседании педагогического совета
МБОУ ДО «ДюЦт» г. Светогорск
Протокол № 1 от 30.08.2024

УТВЕРЖДЕНА

приказом МБОУ ДО «ДюЦт» г. Светогорск
№ 34 от 02.09.2024 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
социально-гуманитарной направленности
«Игротека»**

**Автор: педагог дополнительного
образования Селезнева Екатерина
Евгеньевна
Срок реализации программы: 2 года**

**г. Светогорск
2024 г.**

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игротека» имеет социально-гуманитарную направленность, т.к. включает создание условий для успешной самореализации и социализации обучающихся, для приобретения опыта, и стимулирования к дальнейшему саморазвитию и самосовершенствованию.

Дополнительная общеразвивающая программа «Игротека» социально-гуманитарной направленности разработана на основе:

- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года №273 - ФЗ № 273;
- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. №28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20»;
- Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 30 марта 2022 года № 678-р);
- Паспорта федерального проекта «Успех каждого ребенка», Приложения к протоколу заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 года №3;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письма Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года № 09-3242 «О направлении информации «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
- Письма Комитета общего и профессионального образования Ленинградской области от 01 апреля 2015 года № 19-2174/15-0-0 «О методических рекомендациях по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ различной направленности».
- Устава МБОУ ДО «ДюЦт» г. Светогорск.

Уровень освоения программы: стартовый (ознакомительный)

Актуальность программы.

Современное поколение рождено, растёт, развивается и воспитывается в эпоху технологического прогресса и информационных технологий. Вся жизнь современного ребёнка с малых лет наполнена различными гаджетами и электронными устройствами. Игровая индустрия это одна из наиболее динамичных и быстроразвивающихся развлекательных сфер в мире. Ее успех зависит от способности адаптироваться к новым технологическим трендам и инновациям, поэтому вовлечённость ребёнка в игровой процесс на смартфоне или компьютере— это нормальное явление. Однако существуют также и негативные последствия заинтересованности в таких играх. К ним можно отнести слабое развитие социальных отношений, поэтому занятия за компьютером следует строго регламентировать по времени, а успешность ребёнка во многом зависит от его способности реально воспринимать окружающую действительность, умения коммуницировать и строить адекватную систему отношений с социумом.

Педагогическая целесообразность.

Известный педагог А. С. Макаренко писал: «Игра имеет важное значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре. И вся история отдельного

человека как деятеля и работника может быть представлена в развитии игры и в постепенном переходе ее в работу».

Игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Из этого следует, что игра — это не просто развлечение для детей, а ещё и развитие, обучение и познание окружающего мира.

Цель программы: создание условий для всестороннего развития способностей и игровых умений обучающихся.

Задачи программы.

Обучающие:

- Познакомить с новыми игровыми технологиями;
- Познакомить обучающихся с различными видами игр, с играми разных народов мира;

Развивающие:

- развивать внимание, сообразительность, воображение, коммуникативные умения, ловкость, сообразительность, инициативу, быстроту реакции и эмоциональность;
- помогать освоить умение видеть, понимать и формулировать задачу игры;
- развивать самостоятельность в принятии решений;

Воспитательные:

- воспитывать уважение к окружающим, умение слушать другое мнение;
- воспитывать чувство товарищества в ходе командной игры;
- способствовать формированию адекватной оценки ситуации.

Отличительная особенность данной программы в том, что она состоит преимущественно из практических занятий и направлена на удовлетворение и поддержание благоприятного психологического климата в группах.

Условия реализации программы:

Программа рассчитана на два года обучения для обучающихся 9-11 лет.

Форма обучения – очная

Форма проведения занятий – аудиторная

Форма организации занятий – групповая.

- 1 год обучения – 72 ч.

- 2 год обучения – 72 ч.

Наполняемость групп – 15 человек.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 45 минут.

Планируемые результаты:

Предметные результаты:

- расширение общего кругозора;
- самостоятельное участие в различных играх;
- применение полученных знаний и опыта в повседневной жизни;

Метапредметные:

- развитие внимания, сообразительности, воображения, коммуникативных умений, ловкости, сообразительности, инициативы, быстроты реакции и эмоциональности;
- освоение умения видеть, понимать и формулировать задачу игры;
- развитие самостоятельности в принятии решений;

Личностные:

- воспитать уважение к окружающим, умение слушать другое мнение;
- приобретение чувства товарищества в ходе командной игры
- умение адекватно оценивать ситуацию;

Форма оценки результативности:

Способами проверки результатов реализации дополнительной общеразвивающей программы являются три вида контроля:

текущий – осуществляется посредством наблюдения за деятельностью и развитием каждого обучающегося в процессе занятий;

промежуточный – учебные занятия, практические и творческие работы позволяют следить за развитием каждого обучающегося, раскрытием его творческих устремлений;
итоговый – практические задания.

Критериями оценки усвоения дополнительной общеразвивающей программы является самостоятельность ребенка, проявленная во время игр.

Методическое обеспечение программы:

Методы работы:

1. Методы формирования сознания (беседа, пример, наблюдение, рассказ).
2. Методы организации деятельности и формирования опыта поведения (конкурс, соревнование, викторина, игра, инструктаж).
3. Методы стимулирования и мотивации деятельности и сознания (поощрение, постановка перспективы, общественное мнение).

Формы работы:

- беседа;
- соревнование;
- конкурс;
- интеллектуальные игры («Своя игра», «Поле чудес», «Слабое звено», «Мозаика», «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?»);
- игра-аукцион;
- интеллектуальный тир;
- интеллектуальная рыбалка;
- игра-путешествие;
- игра по станциям;
- викторины;
- игра-шоу;
- интеллектуальный турнир;
- интеллектуальная копилка;
- эрудит-лото;
- блиц-конкурс;
- интеллектуальный калейдоскоп;
- информационно-игровая программа;
- эрудит-курусель;
- интеллектуальный звездопад.

Основная форма работы в рамках реализации программы – групповые и индивидуальные занятия, что предполагает теоретические и практические занятия, тренинги, тематические мероприятия, конкурсы и соревнования, проведение акций, диспутов, бесед (вопрос-ответ, обсуждение ситуаций), наглядно-действенных, эмоционально-образных (интерпретация, создание ситуации выбора), практических (изготовление, лепка), игровых (сюжетно-ролевые игры, игры-драматизации), наблюдение за деятельностью детей; проектные методы (тематический рисунок, поощрение). Содержание групповых занятий можно дополнять разными темами, интересными вопросами и заданиями из разнообразных наук и областей знаний с учетом индивидуальных особенностей детей. В таких формах как лото, калейдоскоп, карусель, звездопад, викторина, копилка, рыбалка и тир ребенок может принять индивидуальное участие и установить личный интеллектуальный рекорд.

Основные образовательные технологии, используемые на занятиях: технология развивающего обучения, технология игровой деятельности.

Алгоритм учебного занятия: занятия построены таким образом, что один вид деятельности сменяется другим. Это позволяет сделать работу обучающихся динамичной, насыщенной и менее утомительной. С каждым занятием задания усложняются:

увеличивается объём материала, наращивается темп выполнения заданий, сложнее становятся выполняемые задания.

Продолжительность и общая характеристика рекомендуемых составляющих занятия:

1. «Мозговая гимнастика». Выполнение упражнений для улучшения мозговой деятельности и профилактики нарушений зрения является важной частью занятия.
 2. Разминка. Основной задачей данного этапа является создание определённого положительного эмоционального фона, без которого эффективное усвоение знаний невозможно. Поэтому в разминку включены достаточно легкие, способные вызвать интерес вопросы, рассчитанные на сообразительность, быстроту реакции, окрашенные немалой долей юмора и потому помогающие подготовить обучающихся к активной познавательной деятельности.
 3. Тренировка и развитие психических механизмов, лежащих в основе творческих способностей - памяти, внимания, воображения, мышления. Используемые на этом этапе занятия задания не только способствуют развитию перечисленных качеств, но и позволяют углублять знания обучающихся, разнообразить методы и приёмы познавательной деятельности.
 4. Весёлая переменка. Динамическая пауза в составе занятия развивает не только двигательную сферу ребёнка, но и умение выполнять несколько различных заданий одновременно.
 5. Решение творческо-поисковых и творческих задач.
 6. Корректирующая гимнастика для глаз. Выполнение корректирующей гимнастики для глаз поможет как повышению остроты зрения, так и снятию зрительного утомления и достижению состояния зрительного комфорта.
 7. Логические задачи на развитие аналитических способностей и способности рассуждать. В целях развития логического мышления предлагаются задачи, при решении которых ребенок учится производить анализ, сравнение, строить дедуктивные умозаключения.
- Дидактические материалы: во время занятий необходимо использовать дидактический раздаточный и наглядный материал, что повысит интерес и мотивацию детей к кружковым занятиям, а сами игры, викторины и конкурсы пройдут в атмосфере высокого эмоционального подъема.

Для занятий потребуются: игровое поле, игровое лото, мишени, флажки для «выстрелов», удочки с магнитами, скала с «кармашками» для жетонов, элементы мозаики, игровой барабан для «Поля чудес», карточки с заданиями для викторин и игр по станциям, стулья, листы бумаги, карандаши, планшеты, ватман, ручки, ластики; жетоны по темам и т.д.

Учебно-тематический план

1 год обучения

№	ТЕМА	Количество часов			Формы контроля
		всего	теоретические занятия	практические занятия	
1	Вводное занятие	1	1	0	Опрос.
2	Народные игры	3	1	2	Наблюдение.
3	Игры-викторины	8	1	7	Соревнования.
4	Игры, направленные на развитие сенсорных способностей	2		2	Наблюдение.
5	Игры- квесты	10	2	8	Соревнования.
6	Игры, направленные на развитие основных психических процессов	12	2	10	Наблюдение.

	(память, внимание)				
7	Игры, направленные на развитие мышления	9	2	7	Наблюдение.
8	Подвижные игры	10		10	Соревнования.
9	Игры, направленные на развитие фантазии	9	1	8	Наблюдение.
10	Ребусы	7	2	5	Соревнования.
11	Заключительное занятие	1		1	Зачет.
	Итого	72			

2й год обучения

№	ТЕМА	Количество часов			Формы контроля
		всего	теоретические занятия	практические занятия	
1	Вводное занятие	1	1	0	Опрос.
2	Дидактические игры	9	2	7	Наблюдение.
3	Командные игры	10	1	9	Соревнования.
4	Онлайн игры	7	1	6	Наблюдение.
5	Интерактивные игры	7		7	Соревнования.
6	Игры-стратегии	8	2	6	Наблюдение.
7	Настольные игры	9	2	7	Наблюдение.
8	Логические игры	10	1	9	Соревнования.
9	Сюжетно-ролевые игры	10	2	8	Наблюдение.
10	Заклучительное занятие	1		1	Зачет.
	Итого	72			

Содержание учебного плана.

1-й год обучения

Раздел 1. Вводное занятие.

Теория. Понятие «игра». Классификация игр. Правила поведения на уроке. Правила техники безопасности при работе с учебным материалом.

Практическая работа. Проведение игр на знакомство.

Раздел 2. Народные игры

Теория. Знакомство с народными играми и историей их происхождения.

Правила игр «Колечко», «Верёвочка»

Практическая работа. Проведение игр: «Колечко», «Верёвочка»

Раздел 3. Игры-викторины

Теория. Виды игр-викторин.

Практическая работа. Проведение викторин: «Удивительные животные», «Подводный мир», «В гостях у сказки», «Страна Светофория»

Раздел 4. Игры, направленные на развитие сенсорных способностей

Практическая работа. Игра «Угадай на ощупь», Игра «Подбери пару»

Раздел 5. Игры-квесты

Теория. Что такое квест? Виды квестов. Правила участия.

Практическая работа. Проведение квестов: «Клад», «Невероятное путешествие», «Тайна Буратино», «Экологический квест», «Мульти-квест», «Шпионы», «Расследование года»

Раздел 6. Игры, направленные на развитие основных психических процессов (память, внимание)

Теория. Классификация игр. Роль игр, направленных на основные психические процессы

Практическая работа. Игра «Сложи узор», Игра «Логический квадрат», Игра «Мемо», «Найди отличия», Игра «Графический диктант», Игра «Собери по схеме», Игра «Подбери по контуру», Игра «Танграм».

Раздел 7. Игры, направленные на развитие мышления

Теория. Роль игр, направленных на развитие мышления.

Практическая работа. «Волшебная клякса», «Домино», «Нестандартные загадки», «Сочини предложение», «Крестики-нолики», «Шашки»

Раздел 8. Подвижные игры

Практическая работа. «Кто подходил», «Кошки-мышки», «Паутина», «Пол — это лава», «Эстафеты»

Раздел 9. Игры, направленные на развитие фантазии

Теория. Что такое фантазия?

Практическая работа. «Театр теней», «Несуществующее животное», «Продолжи сказку», «Фантазёры», «Когда я был...», «В коробке с карандашами»

Раздел 10. Ребусы

Теория. Как разгадывать ребусы? Основные правила. Виды ребусов

Практическая работа. «Мир ребусов»

Раздел 11. Заключительные занятия.

Практическая работа. Самостоятельная подготовка и проведение учащимися игр или разработка и проведение собственной игры в группе. Подведение итогов.

2й год обучения

Раздел 1. Вводное занятие.

Теория. Повторение пройденного материала. Мир игр.

Практическая работа. Проведение самых запомнившихся игр. «Моя любимая игра».

Раздел 2. Дидактические игры.

Теория. Презентация «Мир дидактики».

Практическая работа. «Откуда письмо?» Рассеянный почтальон, «Кто хочет стать миллионером», «Морской бой», «Что? Где? Когда?», «Клуб веселых и находчивых».

Раздел 3. Командные игры.

Теория. Что такое команда, командный дух? Виды командных игр.

Практическая работа. Игры на сплочение коллектива: «Снежный ком», «Верёвочка», «Гусеница», «Таинственный остров», «Круги дружбы», «Теремок»

Раздел 4. Онлайн игры

Теория. Знакомство с игровыми онлайн платформами

Практическая работа. Различные игры на платформах: Учи.ру, logiclike.com, портал «Чудо-юдо», kids-smart.ru, pochemu4ka.com

Раздел 5. Интерактивные игры

Практическая работа. Интерактивные игры- презентации. Проведение игр «Своя игра», «Секретный миллионер», «Шведский стол», «Знакомые сказки».

Раздел 6. Игры-стратегии

Теория. Знакомство с понятиями стратегия и тактика. Виды игр-стратегий.

Практическая работа. «Шашки», «Морской бой», «Эволюция», «Манчкин», детская «Мафия».

Раздел 7. Настольные игры

Теория. История настольных игр

Практическая работа. Игры-бродилки: «Открытый космос», «Волшебная странна»,

настольные игры: «Дженга», «УНО», «Спящие королевы», «На 4 ногах», «Бинго», «Мемы», «Дуббль».

Раздел 8. Логические игры

Теория. Что такое логика?

Практическая работа. «Где логика?», «Ассоциации», «Слова наоборот», «Сортер», «Так бывает или нет?», логические задачи, «Цепочка слов», «Кто подходил?», «Буквомешалка», «3, 13, 30».

Раздел 9. Сюжетно-ролевые игры

Теория. Что такое сюжет?

Практическая работа. Короткие сказки с подготовленным сценарием, «Приглашение к разговору», «Пишущая машинка», «В трамвае».

Раздел 10. Заключительные занятия

Практическая работа. Самостоятельная подготовка и проведение учащимися игр или разработка или проведение собственной игры в группах. Подведение итогов.

Материально-техническое обеспечение:

Кабинет, парты, стулья, ноутбук, проектор, интерактивная доска, литература для педагога, спортивный инвентарь: мячи, верёвки, кегли, скакалки, дидактический материал.

Критерии оценивания итогового занятия

(самостоятельно подготовленная игра)

№	Название игры, автор	Оригинальность (1-5 баллов)	Аккуратность исполнения (1-5 баллов)	Интерес от игры (1-5 баллов)	Всего

Уровень освоения программы определяется по сумме баллов, полученных за итоговую проведённую или разработанную игру.

Критерии определения уровня освоения программы

Уровень освоения программы	Сумма баллов
Высокий	10-15
Средний	5-10

Список литературы для педагогов:

1. Григорьев Д.В. Подвижные игры. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М. : Просвещение, 2011.
2. Карпова Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. Популярное пособие для родителей и педагогов./ Е.В. Карпова - Ярославль: Академия развития, 1997
3. Калугин М.А., Н. В.Новотворцева – «Развивающие игры для младших школьников» - кроссворды, викторины, головоломки. Популярное пособие для родителей и педагогов - Ярославль «Академия развития» - 1997 г.
4. Кордемский Б.А. «Математическая смекалка»
5. Михайлова А.П. – «Игровые занимательные задачи для дошкольников» - М. Просвещение – 1990 г.

Список онлайн платформ:

Учи.ру, logiclike.com, портал «Чудо-юдо», kids-smart.ru, pochemu4ka.com

Интернет-источники:

<http://festival.1september.ru>

<http://ped-kopilka.ru>

<http://www.uchportal.ru>

<http://www.prodlenka.org>

<http://www.proshkolu.ru>

Список литературы для детей:

1. Гаврилина С.Е. и др. «Учимся запоминать»
2. Дьюдени Г.Э. «Кентерберийские головоломки», «520 головоломок» и др.
3. Королев В.А. «Игры для всех»
4. Михайлова З.А. «Игровые занимательные задачи»
5. Серия «Знаменитые головоломки мира»

Список литературы для родителей

1. Барышникова Т. «Настольные игры для всей семьи»
2. Кириченко «Головоломки для детей и взрослых»
3. Клюева Н.В., Касаткина Ю.В. «Учим детей общению»
4. Михайленко Н.Л., Короткова Н.А. «Как играть с ребенком»
5. Петерина С.В. «Воспитание культуры поведения»
6. Тарасов С.М., Попов С.П. «Игры для всех»

Описание примерных настольных игр и конструкторов,
используемых в процессе обучения.

1. Игра «Графический диктант» для проведения игры необходимы карандаши, листы бумаги в клеточку. Правила: обучающимся диктуется определенный алгоритм, например, нарисовать 3 клеточки вверх, 8 клеточек вправо и т.д. и если задание выполнено правильно, то обучающийся на листе увидит определенную фигуру, например, квадрат, самолет, зайца ...

Цель: развитие ориентации в пространстве; развитие внимательности при выполнении задания.

2. Игра «Доббль» - 50 карточек и более 55 различных изображений. На каждой карточке их 8, но только одно из них совпадает с изображением на другой. Существует несколько правил игры: так по одной версии правил, нужно раньше остальных избавиться от своих карт, сбрасывая свои одну за одной центр стола. По другим правилам – наоборот нужно набрать из центра как можно больше карточек. Третья версия - необходимо сравнивать свою карточку с карточкой соседей, и поскорее избавиться от своей карты.

Игра направлена на развитие внимания

3. Игра «Домино» - правила детского домино несильно отличаются от тех, по которым играют взрослые. Чтобы детям больше нравилось играть, точки заменили рисунками, это могут быть животные, машины, цифры, буквы и т.д. Цифровой или буквенный вариант помогут обучающимся освоить счет, алфавит

Игра направлена на развитие логического мышления.

4. Игра «Кто это? Что это?» - набор карточек, кубик. Обучающийся должен вытащить карточку и рассказать или показать, или нарисовать то, что изображено на карточке. Оставшиеся игроки должны отгадать кто или что изображено на карточке.

Игра развивает речь у обучающегося: умение логично и понятно высказывать суждение, фантазию.

5. Игра «Логическое домино» - в игре 3 уровня сложности, что позволяет играть детям разного возраста, а так же с разным уровнем развития. Детям предлагают 8 карточек, на которых изображена таблица с геометрическими фигурами, отличающимися по форме, цвету, а так же пустые клеточки. Задача ребенка – вставить в пустые ячейки таблицы карточку с геометрической фигурой, подобранную в соответствии с тремя отличительными признаками.

Игра закрепляет названия геометрических фигур, развивает зрительное восприятие и пространственное мышление; воспитывает усидчивость, умение доводить начатое дело до конца; развивает речь детей: умение логично и понятно высказывать суждение, обосновывать свой выбор.

6. Игра «Мимо» - набор двойных картинок. Карточки раскладываются на столе картинками вниз и ребенок берет 1 картинку со стола, затем берет вторую карточку и если картинки совпали он их откладывает в сторону и опять ходит. Если картинки не совпали, он кладет их на те места, где брал и ход переходит к следующему игроку.

Игра направлена на развитие зрительной памяти, внимательности.

7. Игра «Мистакос». Игра на ловкость и аккуратность. Игроки должны составить стулья один на другой таким образом, чтобы башня из стульев не упала. Разноцветные стульчики можно использовать как пособие для дошкольников по математике и логике, сортировать по признаку, складывать и вычитать.

8. Игра «Найди отличия» набор парных карточек с картинками. Игроки должны найти отличия в парных карточках.

Игра тренирует наблюдательность и внимательность, умения которые постоянно нужны нам в жизни, а также тренирует навык устного счета.

9. Игра «Перемешка» состоит из 80 карточек, на каждой изображено три картинки: мороженное, портфель, банан и тд. Любые две карты имеют одну общую картинку. Ее и предлагается отыскать, вытаскивая по очереди карты из перемешанной и расположенной на столе стопки. Кто быстрее других игроков сложит ряд из семи карт, связанных между собой повторяющейся картинкой тот и выиграл.

Игра тренирует наблюдательность и внимательность, умения которые постоянно нужны нам в жизни, а также тренирует навык устного счета.

10. Игра «Подбери пару» - набор карточек с картинками. Предлагается обучающимся выбрать инструменты (материалы) для различных профессий и рассказать о этих профессиях и т.д.

Игра направлена на развитие памяти и внимания, способностей к запоминанию и сообразительности, учит детей соотносить предметы, изображенные на картинках. Игра знакомит с профессиями и с какими инструментами и материалами эти профессии связаны.

11. Игра «Подбери по контуру» - набор карточек, на которых изображены контуры предметов, животных и т.д., набор объёмных предметов, животных, набор картинок с этими предметами и животными. Предлагается обучающимся найти контур к каждому предмету или животному...

Игра развивает внимание, зрительное восприятие, память, пространственное мышление.

12. Игра «Танграм» - квадрат разделенный на 7 геометрических фигур. Из этих фигур выкладываются самые разные силуэты. Составлять силуэт можно по образцу, по схеме, по собственному замыслу.

Игра развивает пространственные представления обучающихся, конструктивное мышление, логику, воображение, сообразительность

13. Игра «Театр теней» - фонарик, экран, набор персонажей.

Игра развивает воображение, фантазию, память, учит работать в коллективе.

14. Игра «Угадай на ощупь» - набор предметов, могут быть использованы наборы букв, цифр.

Игра направлена на развитие тактильных ощущений, мышления

15. Игра «Шашки» - настольная игра для двух игроков, заключающаяся в передвижении определённым образом по клеткам шашечной доски. Во время партии игроку принадлежат шашки одного цвета

16. Конструктор Bunchems «Репейник» - набор разноцветных пластиковых шариков-липучек, по структуре аналогичных репейнику, но при этом мягких и безопасных для ребенка. Они легко соединяются между собой, позволяя создавать разнообразные объёмные фигурки. Набор дополнен декоративными элементами – глазами, очками, шляпами, усами и др. для окончательного завершения образа, и инструкцией с примерами поделок.

Конструктор помогает развить воображение, усидчивость, учит работать с инструкцией.

17. Конструктор «Лего» - набор деталей, плато. Обучающиеся собирают конструкции по образцу, схеме, собственному замыслу.

Игра направлена на развитие мелкой моторики рук,

18. Конструктор «Мозаика» - в комплект входят круглые геометрические фигуры четырех цветов с прорезями для соединения. Обучающиеся собирают модели по схеме, образцу или собственному замыслу.

Конструктор развивает такие интеллектуальные качества, как внимание, память (особенно

зрительную), комбинаторные способности, пространственное воображение, способность предвидеть результат своих действий, классифицировать и систематизировать материал.

19. Конструктор «Палочки» Материал: цветные палочки, схемы.

Цель: формировать пространственные представления у детей, развивать коммуникацию, речь, счет, внимание, воображение, мелкую моторику рук, развивать память и мышление.

Варианты игры: 1. Обучающимся предлагается составить фигуры, цифры, буквы по схеме, по собственному замыслу. 2. Группа разбивается на пары и получают задание от педагога на создание различных композиций из палочек. 3. Обучающимся предложить сложить 2 треугольника из пяти спичек; сложить из 16 спичек 5 квадратов и попросить убрать 4 спички, чтобы осталось 3 равных квадрата и т.д.

20. Конструктор «Соломка» состоит из пластмассовых трубочек и соединительных звездочек. Этот конструктор предназначен для каркасного конструирования и позволяет собирать конструкции больших размеров.

Собирая конструкции из гибких трубочек, дети:

- знакомятся с пространственным ориентированием;
- развивают двигательную активность рук;
- тренируют ум и фантазию;
- воспитывает первоначальные навыки работы в коллективе: умения предварительно договариваться (распределять обязанности, отобрать материал, необходимый для выполнения постройки или поделки, спланировать процесс их изготовления и т.д.); работать дружно, не мешая друг другу.

21. Пазлы - набор деталей (пазл), набор картинок с животными.

Пазлы способствуют развитию логических и аналитических способностей детей.

**Календарный учебный график на 2024-2025г
Группы 1 и 2 (3 «Г»), вторник и четверг**

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	сентябрь	03.09.24	Понедельник 12:00-12:45 12:50-13:35 Среда 12:00-12:45 12:50-13:35	Беседа	1	Вводное занятие	МБОУ «СОШ г. Светогорска»	Опрос.
2		05.09.24 10.09.24 12.09.24		Практическое занятие	3	Народные игры	МБОУ «СОШ г. Светогорска»	Наблюдение.
3	октябрь	17.09.24 19.09.24 24.09.24 26.09.24 01.10.24 03.10.24 08.10.24 10.10.24		Практическое занятие	8	Игры-викторины	МБОУ «СОШ г. Светогорска»	Соревнования
4		15.10.24 17.10.24		Практическое занятие	2	Игры, направленные на развитие сенсорных способностей	МБОУ «СОШ г. Светогорска»	Наблюдение.
5	ноябрь	22.10.24 24.10.24 29.10.24 31.10.24 5.11.24 7.11.24 12.11.24 14.11.24 19.11.24 21.11.24		Практическое занятие	10	Игры- квесты	МБОУ «СОШ г. Светогорска»	Соревнования
6	Декабрь Январь	26.11.24 28.11.24 3.12.24 5.12.24 10.12.24 12.12.24 17.12.24 19.12.24 24.12.24 26.12.24 9.01.25 14.01.25		Практическое занятие	12	Игры, направленные на развитие основных психических процессов (память, внимание)	МБОУ «СОШ г. Светогорска»	Наблюдение

7	февраль	16.01.25 21.01.25 23.01.25 28.01.25 30.01.25 4.02.25 6.02.25 11.02.25 13.02.25		Практическое занятие	9	Игры, направленные на развитие мышления	МБОУ «СОШ г. Светогорска»	Наблюдение
8	март	18.02.25 20.02.25 25.02.25 27.02.25 4.03.25 6.03.25 11.03.25 13.03.25 18.03.25 20.03.25		Практическое занятие	10	Подвижные игры	МБОУ «СОШ г. Светогорска»	Соревнования.
9	апрель	1.04.25 3.04.25 8.04.25 10.04.25 15.04.25 17.04.25 22.04.25 24.04.25 29.04.25		Практическое занятие	9	Игры, направленные на развитие фантазии	МБОУ «СОШ г. Светогорска»	Наблюдение.
10	май	6.05.25 13.05.25 15.05.25 20.05.25 22.05.25		Практическое занятие	7	Ребусы	МБОУ «СОШ г. Светогорска»	Соревнования.
11		27.05.25 29.05.25		Практическое занятие	1	Заключительное занятия Методическая работа	МБОУ «СОШ г. Светогорска»	Зачет.
Итого:					144			

**Календарный учебный график на 2024-2025г
Группы 1 и 2 (3 «В»), понедельник и среда**

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1		02.09.24	Понедельник 12:00-12:45 12:50-13:35 Среда 12:00-12:45 12:50-13:35		1	Вводное занятие	МБОУ «СОШ г. Светогорска»	Опрос.
2		04.09.24 9.09.24 11.09.24		Практическое занятие	3	Народные игры	МБОУ «СОШ г. Светогорска»	Наблюдение
3		16.09.24		Практическое	8	Игры-викторины	МБОУ «СОШ	Соревнован

