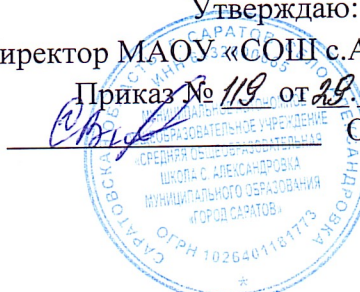


Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа с.Александровка»
Муниципального образования «Город Саратов»

Согласовано на педагогическом совете
Протокол № 9 от «22»05.2026 года

Утверждаю:
Директор МАОУ «СОШ с.Александровка»
Приказ № 119 от 22.05.2026г
О.В.Спиченок



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
краткосрочная (летняя) программа
естественно-научной направленности

«Умные игры»

Возраст обучающихся: 7-10 лет

Срок реализации: 1 месяц

Объем: 16 академических часов

Программу разработала:
Полищук Тамара Евгениевна,
педагог дополнительного
образования

с.Александровка
2026

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик программы»

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Занимательная геометрия» (далее - Программа) базового уровня имеет естественно - научную направленность, является общеинтеллектуальной, а также соответствует требованиям :

- федерального закона от 29.12.2012г. №273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";

- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Письма Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.15 №09-3242 о направлении «Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».

- Положения о дополнительном образовании МАОУ «СОШ с.Александровка МО город Саратов»

Актуальность

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

Данная программа даёт возможность познакомиться с самыми успешными настольными играми в мире. В программе представлены несколько видов настольных игр, содержание данной программы позволяет обучающимся знакомиться с настольными играми постепенно, двигаясь от самых простых к более сложным, постигая вместе с этим исследовательское содержание приведенных игр. Программа развивает в кадете (гимназистке) стороны его личности, таланты и умения, концентрируя внимание на динамичном вовлечении в познавательный процесс через игровую исследовательскую активность. Обучающиеся получают эмоциональное удовлетворение и необходимое признание сверстников с помощью демонстрации интеллектуального опыта в условиях здоровой конкуренции.

В программе представлены несколько видов настольных игр, которые открывают и развивают в ребенке стороны его личности, таланты и умения, концентрируя внимание на динамичном вовлечении в познавательный процесс через игровую исследовательскую активность. Настольно-печатные игры развивают логику и ум, стимулируют мышление и память; ролевые игры – фантазию,

обыгрывают научные и фантастические особенности; карточные игры – логику, умение мыслить стратегически, просчитывать характер развития событий на основании полученных визуальных данных; военно-стратегические игры отражают закономерности развития более сложных игровых структур с возможностью управлять развитием нескольких векторов эволюции организмов или техники, в зависимости от предложенной настольной игры.

Педагогическая целесообразность

Программа направлена на гармоничное развитие личности ребенка через интеграцию интеллектуального досуга и образовательного процесса. В основе программы лежит идея о том, что игра является ведущей деятельностью для детей и наиболее эффективным способом познания мира.

Адресат программы (с краткой возрастной характеристикой)

Программа ориентирована на обучающихся 7 — 10 лет (1-4 классы общеобразовательной школы) и сформирована с учетом психолого-педагогических особенностей развития детей среднего подросткового возраста.

Срок реализации

Программа краткосрочная рассчитана в объеме - 16 часов.

Объем программы

Объем программы составляет 18 академических часа(40мин).

Формы и режим занятий

Программа реализуется очно. Предполагаемая наполняемость групп 10-20 человек, основная возрастная категория дети среднего школьного возраста 7-10 лет.

Обучение по программе организуется в форме игры.

Продолжительность занятий составляет 2 академический часа (далее - ак. ч.), занятия проводятся 2 раза в неделю.

1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель – развитие мышления, памяти и речи, фантазии, усидчивости, ответственности, навыков восприятия и анализа полученной информации, а также развитие социальных навыков у обучающихся посредством настольных игр.

Задачи:

Обучающие

- познакомить участников с разнообразием мира настольных игр;
- сформировать базовые представления о логике, стратегии и тактике;
- расширить словарный запас и кругозор через игровые механики.

Развивающие

- способствовать развитию высших психических функций – внимания, памяти (особенно оперативной), логического и пространственного мышления;
- стимулировать креативность и поиск нестандартных решений.

Воспитательные

- формировать навыки эффективной коммуникации и работы в команде;
- воспитывать уважение к правилам игры и соперникам;
- развивать эмоциональный интеллект через проживание игровых ситуаций.

1.3 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметные

- освоение различных приёмов в решении логических задач;
- приобретение опыта в обучении интеллектуальным играм разной направленности;
- овладение умением понимать, проследить причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе;
- развитие наблюдательности, внимания, памяти, воображения, мышления.
- обучающиеся смогут освоить в ходе обучения знания, умения и способы действий, специфические для данной программы;
- получают новые знания, его интерпретацию, смогут преобразовать и применить в различных учебных ситуациях, а также при создании учебных и социальных проектов.
- смогут применить знания, умения и навыки в учебных ситуациях и в реальных жизненных условиях.
- свободное владение игровой терминологией: знание основных видов игр, этапов игрового мастерства; понимание основ этики игроков, основ этики зрителя; знание теоретических основ игры и методики постановочной работы над словом;
- совершенствование навыков игрового мастерства: владение простыми актерскими трюками; умение определять задачу, сверхзадачу и сквозное действие; умение самостоятельно работать над созданием игр любых жанров; владение индивидуальной программой для выступления и навыками свободного словесного общения перед аудиторией; владение навыками коллективной работы над играми и воплощения замысла с подключением к работе партнеров.
- формирование проектной культуры и выстраивание проектной деятельности: освоение инструментария анализа проектной деятельности; владение механизмами оценки результатов и критериев эффективности проектной деятельности; формирование необходимого уровня проектного, аналитического, управленческого мышления, коммуникативных, организаторских и управленческих навыков;
- освоение основных технологий социальной коммуникации и развития общественных связей; освоение ключевых современных форм, способов и методов анализа ситуации, выделения проблем и общественных инициатив, организации деятельности по решению проблемы, реализации и управления циклом реализации общественно-полезной деятельности.

Метапредметные

Учащиеся овладеют

- умением самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности;
- умением осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умением соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- умением оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения

- умением владения основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умением определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы;
- умением организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- умением осознанно использовать речевые средства для выражения своих чувств, мыслей и потребностей планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;
- умением формировать и развивать компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.
- умением (владеть способами познавательной деятельности):
 - наблюдать, анализировать, приводить примеры языковых явлений;
 - применять основные нормы речевого поведения в процессе диалогического общения;
 - составлять элементарное монологическое высказывание по образцу, аналогии;
 - - читать и выполнять различные задания к играм;
 - - понимать на слух короткие тексты;
- Умением использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни:
 - понимать на слух речь учителя, одноклассников;
 - понимать смысл задания и уметь прогнозировать развитие игры;
 - расспрашивать собеседника, задавая простые вопросы (кто, что, где, когда), и умением отвечать на вопросы собеседника, участвовать в элементарном этикетном диалоге;
 - инсценировать изученные игры (настольно-ролевые игры);
 - сочинять оригинальный текст на основе плана;
 - соотносить поступки героев игр с принятыми моральными нормами и уметь выделить нравственный аспект поведения героев;
 - участвовать в коллективном обсуждении проблем, интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми.

Личностные

Первый уровень результатов – приобретение социальных знаний о ситуации межличностного взаимоотношения, освоение способов поведения в различных ситуациях.

Второй уровень результатов – получение школьниками опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, родина, природа, мир, знания, труд, культура).

Третий уровень результатов – получение школьниками опыта самостоятельного общественного действия в том числе и в открытой общественной среде.

Учащиеся сформируют

- знания о патриотизме, любви и уважении к Отечеству, чувстве гордости за свою Родину, прошлое и настоящее многонационального народа России; осознание своей этнической принадлежности, знание истории, языка, культуры своего народа, своего края, основ культурного наследия народов России и человечества; воспитание чувства ответственности и долга перед Родиной;
- ответственное отношение к учению, готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития науки и общественной практики;
- осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции, к истории, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира;
- социальные нормы, правила поведения, роли и формы социальной жизни в группах и сообществах;
- нравственные чувства и нравственное поведение, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- основы экологической культуры на основе признания ценности жизни во всех её проявлениях и необходимости ответственного, бережного отношения к окружающей среде;
- осознание значения семьи в жизни человека и общества, принятие ценностей семейной жизни, уважительное и заботливое отношение к членам своей семьи.

Качества личности, которые могут быть развиты у обучающихся в результате занятий:

- толерантность, дружелюбное отношение к сверстникам;
- познавательная, творческая, общественная активность;
- самостоятельность (в т.ч. в принятии решений);
- умение работать в сотрудничестве с другими, отвечать за свои решения;
- коммуникабельность;
- уважение к себе и другим;
- личная и взаимная ответственность;
- готовность действия в нестандартных ситуациях.

1.4 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план

№ темы	Название темы, раздела	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Настольные игры и их роль	10	2	8	соревнования по изученным играм
2	Абстрактно-логические игры	6	1	5	соревнования по изученным играм

Содержание учебного плана

Модуль 1. Настольные игры и их роль. 10 часов (Теория - 2 часа, практика - 8 часов.)

Теория: Первая встреча с игрой. Игра и жизнь. Правила игры, игровые роли, сюжет игры. Игровое состояние. Назначение игры. Многообразие игр. Настольные игры. Виды настольных игр: битвы за пространство, преследование, замещение. Планирование индивидуального успеха. Ситуативные игры. Игровая задача в ролевой игре (контакт, влияние на собеседника, переговоры). Правила ролевой игры.

Практическая работа: Комплексные игры на местности. Игровые соревнования групп, правила игры, игровые задания. Техника безопасности на местности. Ситуативно-ролевые игры. Изготовление игрового костюма.

Текущий контроль: соревнования по изученным играм.

Модуль 2. Абстрактно-логические игры. 6 часов (Теория - 1 часа, практика - 5 часов).

Теория: Абстрактно-логические игры.

Практическая работа: Настольные игры. Разнообразие настольных игр. Парные игры. Игра Мемо, правила игры. Игры на бумаге (крестики-нолики). 2 Игры: домино, лото.

Текущий контроль: соревнования по изученным играм.

1.5 ФОРМЫ КОНТРОЛЯ

- обсуждение,
- проведение партий в настольные игры,
- устный, письменный зачет, анкетирование;
- квест
- игровой турнир.

Раздел 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1 МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Выбор форм и методов проведения занятий определяется задачами каждого занятия и корректируется в соответствии с психофизическими особенностями обучающихся.

Методы обучения, используемые на занятиях:

объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, проблемное изложение, частично-поисковый, исследовательский, практический, игровой, дискуссионный.

Методы воспитания, используемые на занятиях: поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

Формы организации образовательного процесса: групповая.

Формы организации учебного занятия: беседа, встреча с интересными людьми, мастер-класс, «мозговой штурм», наблюдение, соревнование, эксперимент.

Педагогические технологии, используемые при реализации программы: технология индивидуального обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология дифференцированного обучения, технология исследовательской деятельности, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, здоровье сберегающая технология, технология коллективной творческой деятельности.

2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Для успешной реализации программы имеются:

материально-техническое обеспечение:

- кабинет для занятий, оснащенный типовой мебелью;
- мультимедийное оборудование, ноутбуки (18 шт.)
- информационное обеспечение:
- использование фото, видео ресурсов, аудио-, видео- средства, эскизы, схемы, интернет.

кадровое обеспечение:

- программу реализует педагог дополнительного образования, который имеет высшее педагогическое и техническое образование.

2.3 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	К-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
					10	Модуль 1. Настольные игры и их роль.		
1.	июнь	01	14:30	Беседа, наблюдение	2	Первая встреча с игрой. Многообразие игр.	25	устный опр

						Настольные игры. Комплексные игры на местности		
2.	июнь	03	14:30	Лекция	2	Настольные игры.	25	устный опр
3.	июнь	08	14:30	Лекция	2	Настольные игры.	25	устный опр
4.	июнь	10	14:30	Лекция	2	Техника безопасности на местности Ситуативно- ролевые игры	25	устный опр
5	июнь	15	14:30	Лекция	2	Ситуативно- ролевые игры	25	устный опр
					6	Модуль 1. Абстрактно- логические игры. Настольные игры. Разнообразие настольных игр.		
6	июнь	17	14:30	Лекция	2	Парные игры. Игра Мемо, правила игры. Игры на бумаге (крестики- нолики). Игры: домино, лото.	25	устный опр
7	июнь	22	14:30	Лекция	2	Настольные игры для компании	25	устный опр мозговой штурм
8	июнь	24	14:30	Беседа, наблюдение Практическа я работа	2	Настольные игры для компании. Ситуативные игры. Парное взаимодействие в игре.	25	устный опр
				Итого:	16			

2.4 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Каждый раздел Программы предполагает итоговое занятие. Используются различные формы проведения, такие как итоги игровых партий, результаты турниров по настольным играм, зачет по правилам изученных игр.

2.5 СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

2.5.1. ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ ПЕДАГОГОВ

1. Кузнецов А. Е. Книга организатора, 2009.

2. Полные правила игры «Magic: the gathering», 2014.
3. Руководство игрока «Dungeons & Dragons 5», 2014.
4. www.rolemancer.ru – российский портал настольных и ролевых игр.
5. www.ludology.ru – информационный сайт об истории и развитии игр.
6. www.printfun.ru – настольные игры на бумаге.

2.5.2. ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ ДЕТЕЙ

1. www.printfun.ru – настольные игры на бумаге.
2. www.rolemancer.ru – российский портал настольных и ролевых игр.