

Отдел образования Администрации Семикаракорского района  
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
Дом детского творчества Семикаракорского района

Принята на заседании  
педагогического совета  
МБОУДО ДДТ  
Протокол от «18» август 2025г. № 5



УТВЕРЖДАЮ:  
Директор МБОУДО ДДТ  
С.А.Чернова  
Приказ от «18» августа 2025г. №79

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**  
социально-гуманитарной направленности  
«Занимательная игромания»

Подвид программы: разноуровневая  
Уровень программы: **стартовый, базовый**  
Целевая группа: **от 7 до 12 лет**  
Срок реализации программы: 2 года - 144 часа:  
**1 год - 72 часа;**  
**2 год - 72 часа.**  
Состав группы: **до 20** чел.  
Форма обучения: **очная**

Разработчик:  
педагог дополнительного образования,  
Мелешенко Аксинья Сергеевна

г. Семикаракорск  
2025

## ОГЛАВЛЕНИЕ

№п/п	Раздел	Страницы
<b>I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБРАЗОВАНИЯ</b>		
<b>1.1.</b>	<b>ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА</b>	3
<b>1.2.</b>	<b>ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ</b>	8
<b>1.3.</b>	<b>СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ</b>	9
	Учебный план	9,12
	Содержание учебного плана	10,13
<b>1.4.</b>	<b>ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ</b>	15
<b>II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ</b>		
<b>2.1.</b>	<b>КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК</b>	17
<b>2.2.</b>	<b>УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММ</b>	17
<b>2.3.</b>	<b>МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ</b>	17
<b>2.4.</b>	<b>ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ</b>	18
<b>2.5.</b>	<b>ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ</b>	20
<b>2.6.</b>	<b>РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ</b>	22
	<b>СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ</b>	24
	<b>ПРИЛОЖЕНИЯ</b>	25

# **I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБРАЗОВАНИЯ**

## **1.1. Пояснительная записка.**

В современном мире игра является не только развлечением, но и важным инструментом для развития различных навыков: творческого мышления, командной работы, коммуникативных способностей и социальной активности.

Дополнительная общеразвивающая программа «Занимательная игромания» предлагает увлекательные и разнообразные игры и занятия, которые помогут детям не только весело провести время, но и научиться многому новому.

Игровые форматы позволяют детям раскрыть свой потенциал, найти друзей и развить интерес к обучению через творчество и активные действия.

Дополнительная общеразвивающая программа «Занимательная игромания» (далее - Программа) разработана в соответствии с нормативно – правовой базой:

- Конституция РФ (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020).
- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012г. № 273-ФЗ (ред. от 17.02.2023); «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 28.02.2023, далее – ФЗ №273);
- Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (с изменениями от 29.12.2022г.).
- Федеральный закон от 13.07.2020 № 189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере»
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный 07 декабря 2018 г.
  - Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей» утвержденный 30.11. 2016 г. протоколом заседания президиума при Президенте РФ (в ред. от 27.09.2017).
  - Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»
  - Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года».
  - Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07. 2022 г. № 629 « Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
  - Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»
  - Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного

образования детей» (в редакции от 02.02.2021 г.).

- Письмо Министерства просвещения РФ от 30.12.2022 № АБ-3924/06 «Создание современного инклюзивного образовательного пространства для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов на базе образовательных организаций, реализующих дополнительные общеобразовательные программы в субъектах РФ.

- Письмо Министерства просвещения РФ от 1.08.2019 г. № ТС-1780/07 «О направлении эффективных моделей дополнительного образования для обучающихся с ОВЗ»

- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 29.09.2023 № АБ-3935/06 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны»).

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2.368521 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (разд. 6 Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»).

- Постановление Правительства Ростовской области от 08.12.2020 № 289 «О мероприятиях по формированию современных управленческих решений и организационно-экономических механизмов в системе дополнительного образования детей в Ростовской области в рамках федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование».

- Приказ министерства общего и профессионального образования Ростовской области от 01.08.2023 № 718 «О проведении независимой оценки качества дополнительных общеразвивающих программ в Ростовской области».

- Приказ министерства общего и профессионального образования Ростовской области от 03.08.2023 № 724 «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере

«Реализация дополнительных общеразвивающих программ» в Ростовской области;

- Методические рекомендации по оформлению и содержанию структурных элементов дополнительных общеразвивающих программ.

## **Направленность программы: социально-гуманитарная.**

### **Актуальность программы**

Во время игр ребенок учится поддерживать общение с близкими людьми, лучше понимать друг друга, они оказывают благотворное влияние на умственное и психическое развитие детей. Играя, дети узнают о правилах, соблюдении очереди, честности, испытывают чувство победы и поражения.

Однако для всего описанного выше эффекта необходимо обеспечить детям участие в играх: полезных и соответствующих возрасту, «не детских», и поэтому привлекательных для младших школьников.

Дополнительная общеразвивающая программа «Занимательная игромания», предлагает занятия, направленные на освоение новых игр, является актуальной и перспективной.

Программа может удовлетворить потребности обучающихся – умение занять себя в свободное время; организовать полноценный досуг; слаженно и дружно работать в коллективе.

Основами программы являются: замещение у детей онлайн общения на реальное; компьютерной игры на «коллективные игры различной направленности (активные, интеллектуальные, настольные)», благотворно влияющие на психическое и физическое воспитание обучающихся. Все перечисленные характеристики программы позволяют содействовать мотивации обучающихся отвлечься от социальных сетей и гаджетов (компьютеров, телефон), научиться взаимодействовать в коллективе, сопереживать друг другу во время коллективной игры, научиться радоваться победам других детей, а также создать условия «правильной» и полезной организации своего досуга.

### **Отличительные особенности программы**

Программа имеет несколько отличительных особенностей, которые делают её уникальной и привлекательной для детей и родителей:

1 Разнообразие игр: в программе представлены настольные, подвижные и образовательные игры, которые способствуют развитию разных навыков у детей — от логического мышления до физических упражнений.

2. Интерактивность: все занятия проводятся в интерактивном формате, что позволяет детям активно участвовать в процессе и развивать творческое мышление.

3. Социализация: программа способствует укреплению дружеских отношений и командного духа, так как многие игры предполагают коллективное участие.

4. Возрастные группировки: Программа учитывает специфику развития детей в возрасте от 7 до 12 лет, предлагая игры и задания, соответствующие их интересам и уровню подготовки.

5. Образовательный аспект: через игры дети учатся решать задачи, развивают критическое мышление и получают знания в увлекательной форме.

6. Креативный подход: занятия включают элементы творчества, такие как создание собственных игр или модификация существующих, что помогает детям проявлять свою индивидуальность и креативность.

7. Доступность: программа разработана с учетом различного уровня подготовки детей, что делает её доступной для всех желающих.

Эти особенности делают Программу не только развлекательной, но и образовательной программой, которая положительно влияет на развитие детей.

**Педагогическая целесообразность** дополнительной общеразвивающей программы «Занимательная игромания» основана на сочетании теоретических и практических аспектов образовательной деятельности. В программе используются следующие педагогические приемы:

1. Игровая форма обучения: Использование игровых элементов способствует повышению мотивации у детей. Игры делают процесс обучения более увлекательным и привлекательным, что помогает детям лучше усваивать материал.

2. Развитие креативности и критического мышления: Программа «Занимательная игромания» включает в себя задания, которые требуют от детей выработки собственных идей и решений. Такие приемы стимулируют развитие творческих способностей и навыков анализа.

3. Социальное взаимодействие: Многие игровые активности предполагают работу в группах или парах, что развивает коммуникативные навыки, умение работать в команде и разрешать конфликты. Это является важным аспектом социализации детей.

4. Интеграция различных областей знаний: Программа охватывает широкий спектр тем и направлений, включая язык, математику, естественные науки и искусство. Это позволяет детям видеть взаимосвязь между различными предметами и развивать междисциплинарные навыки.

5. Индивидуализация обучения: Методические приемы, применяемые в программе, позволяют адаптировать образовательный процесс под индивидуальные потребности и интересы каждого ребенка. Это важно для обеспечения успешного развития каждого ученика.

6. Обратная связь и саморегуляция: В процессе игры дети получают возможность получать мгновенную обратную связь по своим действиям, что способствует формированию навыков саморегуляции и ответственности за свои поступки.

Таким образом, дополнительная общеразвивающая программа «Занимательная игромания» сочетает в себе разнообразные педагогические приемы, способствующие комплексному развитию детей и формирующие необходимые для жизни навыки. Каждый элемент программы обоснован с

точки зрения педагогической эффективности и необходимости в современном образовательном процессе.

**Адресат программы.** Данная программа предназначена для детей в возрасте 7-12 лет, учебные группы могут быть разновозрастные, постоянного состава.

Дети принимаются в группы после собеседования с ребенком и по личному заявлению родителей (законных представителей).

Принцип приема учащихся в объединение свободный, без предъявления требований к содержанию и уровню стартовых знаний, умений и навыков, а также к уровню развития ребенка.

Нормы наполнения групп – не более 20 человек. Группы возможны как одновозрастные, так и разновозрастные. Состав групп может изменяться на протяжении учебного года.

Для обеспечения деятельности разновозрастных групп предусматривается дифференцированный подход при выборе игровых заданий в процессе обучения.

**Режим занятий.** Занятия проводятся по 1 академическому часу 2 раза в неделю. Академический час - 40 минут.

#### **Сроки, объем и уровень освоения программы:**

Срок реализации программы – 2 учебных года (учебный год 36 недель). Общее количество учебных часов на весь период обучения – 144 часа.

1 год обучения – 72 часа;

2 год обучения – 72 часа.

Уровень – стартовый, базовый.

#### **Форма обучения – очная.**

#### **Язык обучения – русский.**

**Формы организации образовательного процесса** – групповые, индивидуальные.

**Виды (формы) занятий** – Программа предлагает разнообразные занятия, направленные на всестороннее развитие детей. Основные виды занятий включают:

- «Творческие мастерские»
- «Экологические игры»
- «Развивающие игры»
- «Спортивные игры»

Перечень форм подведения итогов: Методика «Придумай рассказ», Методика «Придумай игру» и творческий проект (создание настольной игры).

## **1.2. Цель и задачи программы**

### **Цель программы:**

Гармоничное и всестороннее воспитание личности, основывающееся на интеллектуальном и творческом развитии детей, развитии в единстве умственных способностей, личностных качеств и трудовых навыков, посредством игровой деятельности.

### **Задачи ознакомительного уровня:**

#### **Образовательные:**

- обучить детей основным правилам ведения соответствующих возрасту и новых игр, в том числе интеллектуальных;
- познакомить с играми народов мира;
- дать обучающимся представление о разнообразии игр (ролевые, творческие, интеллектуальные, развивающие, деловые);
- научить обучающихся самостоятельно составлять и организовывать игры с учётом особенностей группы;
- формировать навыки работы с информацией, расширить кругозор и обогатить словарный запас;
- приобщить обучающихся к творческой игровой деятельности;

#### **Развивающие:**

- развить таланты и одаренности детей.
- развивать познавательные процессы внимания, памяти, воображения; развивать мышление (логическое, образное, ассоциативное).

#### **Воспитательные:**

- воспитать чувство товарищества, чувство личной ответственности в ходе коллективной игры;
- воспитывать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, толерантность - терпимость);

### **Задачи базового уровня:**

#### **Образовательные:**

- научить самостоятельно придумывать игры, творчески осмысляя правила;

#### **Развивающие:**

- развить интерес к творческому поиску оригинальных решений;
- развить быстроту реакции и сообразительности при принятии решений в игровых моментах;

- развивать логическое, абстрактное и пространственное мышление;
- развить фантазию и воображение, проявляющиеся в ходе различных игр;

**Воспитательные:**

- формировать навыки коллективного общения, воспитывать умение выслушивать мнение товарища;
- способствовать воспитанию чувств взаимопомощи и взаимовыручки, учить приемам бесконфликтного общения;
- формировать у ребенка потребности в самодисциплине и организации своего свободного времени.

### 1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

**Таблица 1**

**Учебный план  
ДОП «Занимательная игромания» стартового уровня.**

<b>№</b>	<b>Название раздела, темы</b>	<b>Количество часов</b>			<b>Форма аттестации/контроля</b>
		<b>Теория</b>	<b>Практ.</b>	<b>Всего</b>	
	Организационное занятие. Знакомство с играми. Правила в игре. Техника безопасности на занятиях. История игры и ее виды	1	1	2	Беседа Наблюдение за игровой деятельностью
	Раздел № 1. В стране головоломок	2	8	10	Игры-задания
	Раздел № 2. Подвижные игры. Игры с мячом	2	6	8	Наблюдение за игровой деятельностью
	Раздел № 3. Игры со словами		9	9	Игры-викторины
	Раздел № 4. Я рисую! Я играю!		4	4	Игры-задания
	Раздел №5. Интеллект и игра	1	8	9	Игры-задания Чемпионаты
	Раздел №6. Игры – соревнования		6	6	Наблюдение за игровой деятельностью
	Раздел №7. Игра – викторина		8	8	Наблюдение за игровой деятельностью
	Раздел №8. Кооперативная игра		4	4	Наблюдение за игровой деятельностью
	Раздел № 9. Игры своими руками	1	3	4	Выставки
	Раздел №10. Территория свободной игры		7	7	Наблюдение за игровой деятельностью
	Итоговое занятие		1	1	Итоговая аттестация

		Итого:	7	65	72	
--	--	--------	---	----	----	--

## **Содержание учебного плана стартового уровня.**

Содержанием разделов является не просто знакомство с правилами игры и игра как таковая, но и проектирование стратегии игры, обеспечивающей наивысший результат, а также создание новых игр в данной категории.

Важно отметить, что при сохранение тематических разделов-блоков в программе, меняется их наполняемость игровыми материалами, связанная развитием методической базы творческого объединения. Игровой процесс обогащается новыми играми. Развиваются игровые умения детей.

### **1 год обучения**

#### ***История игры и ее виды***

Инструктаж о правилах поведения на занятиях и технике безопасности. Организация рабочего места. Знакомство с новыми играми.

#### ***Раздел №1. В стране головоломок***

**Теория:** Головоломки фокусируются на логических и концептуальных заданиях, но иногда может добавиться ограничение по времени. Эти игры обычно включают разные формы, цвета, или символы, и игрок должен непосредственно, или напрямую манипулировать ими.

**Практика:** Катамино, Квадригами, Пазлы, Тетрис, головоломки, ребусы, «Переложи спичку».

#### ***Раздел №2. Подвижные игры. Игры с мячом.***

**Теория:** Игры с движением. Игры вырабатывают жизненно важные качества: выносливость, силу, ловкость, быстроту, прививают честность, справедливость и достоинство. История возникновения игр с мячом. Мяч - первый и основной атрибут изначальных форм спорта. Разновидности мячей. Игры с мячом в России. Мяч катится по континентам. Особенности организации игр с мячом.

**Практика:** Разучивание и техника проведения игр «Капканы», «Лошадки», «Птицы в клетке», «Совушка», «Ловишки», «Воробы-вороны». Любимые игры кружковцев. Разучивание игр: «Защита крепости», «Прокатись на мяче», «Охотники и утки», «Мяч через голову», «Картошка», «Кенгуру», «Эстафета с мячом».

#### ***Раздел №3. Игры со словами***

**Теория:** Словесные игры расширяют эрудицию, развивают культуру речи и кругозор.

Немалое значение словесные игры имеют и для развития мышления и речи.

Игры со словами дают возможность потренировать память и проявить свою эрудицию. От играющих, помимо эрудиции и большого словарного запаса, требуются немалые комбинаторные способности, ведь здесь приходится производить большой перебор букв и слов.

**Практика:** Коннект; Соображай; Тик так Бумм; Опасные слова.

#### **Раздел №4. Я рисую! Я играю!**

**Теория:** Игры на бумаге можно назвать самыми умными и развивающими. Рисовальный мир – совершенно уникальный по своим возможностям. Здесь нет ограничений по цветам, материалам, эффектам, которые можно комбинировать между собой самыми загадочными и причудливыми образами. И сейчас они подзабыты весьма незаслуженно. Стоить научить детей играть в эти игры, и они всегда смогут организовать свой досуг самостоятельно.

**Практика:** Нарисуй и угадай; Скоростные цвета; Морской бой, Промежуточная аттестация.

#### **Раздел №5. Интеллектуальные игры**

**Теория:** Интеллектуальные игры помогают ребенку приобрести вкус к интеллектуальной и творческой работе. Они способствуют «запуску» механизмов развития, которые без специальных усилий взрослых могут быть заморожены или не работать вообще.

**Практика:** Кортекс; Колоретто; Дифферанс; Сад Алисы; Контраст; Сундучок знаний; Загадка Леонардо; Сумасшедший лабиринт.

#### **Раздел №6. Игры - соревнования**

**Теория:** Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

Условно игры – соревнования мы можем разделить можно разделить на:

- интеллектуальные;
- подвижные.

**Практика:** Окавока; Калейдос; Брейн коннект; Трубиrint; Гномы-вредители; Крокодил.

#### **Раздел №7. Игра - викторина**

**Теория:** Это игры в вопросы-ответы по обширной базе и разным тематикам. Викторина призвана прежде всего для полезного времяпрепровождения, а также оценки знаний детей по всем направлениям.

**Практика:** Данетки; Викторина чемпионов; Ответь за 5 секунд; Секреты планеты.

#### **Раздел №8 Кооперативные игры**

**Теория:** Кооперативные игры научат взаимодействию в коллективе, умению прислушиваться к чужому мнению, соединять общие усилия в единый результат.

**Практика:** Башня с привидениями; Дженга.

#### **Раздел 9. Проект «Игры своими руками»**

**Теория:** Вспоминаем структуру игры, коллективное обсуждение создаваемой игры (формулирование цели, распределение ролей, планирование, выполнение полученных заданий, синтез всех звеньев в конечный результат).

**Практика:** Проект "Игры своими руками" предполагает создание детьми собственной настольно - печатной дидактической игры.

#### **Раздел 10. Территория свободной игры**

**Практика:** Это спонтанный игровой процесс, не регламентированный

педагогом, в который ребенок может войти и действовать в нем по своему усмотрению. В ней могут быть правила, но они вырабатываются участниками по ходу и могут меняться в процессе. В ней всегда есть элемент непредсказуемости: никто не знает заранее, какую игру выберет ребенок. Она не предполагает какой-то конечной цели, а затевается ради процесса. По сути, это обычная игра, в которой дети взаимодействуют, договариваются, выбирают себе роли и действуют исходя из них, имея право на свободу самовыражения. Возможность выбора игры у ребенка способствует развитию инициативы и самостоятельности, тренирует навыки социального взаимодействия, улучшает адаптацию и устойчивость, развивает воображение и эмоциональную сферу.

Для такой игры нужны партнеры – реальные. Именно поэтому детям в какой-то момент становится нужна компания сверстников, и ее необходимо обеспечить. Но также важно развивать способность к самостоятельной игре: в норме ребенок может играть сам, не призывая постоянно взрослых. Это не значит, что нужно бросить его на произвол судьбы – нужно постепенно передавать ему инициативу и уходить на второй план.

**Таблица 2**  
**Учебный план**  
**ДОП «Занимательная игромания» базового уровня.**

№	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		Теория	Практ.	Всего	
	Организационное занятие. Знакомство с играми. Правила в игре. Техника безопасности на занятиях. История игры и ее виды	1	1	2	Беседа Наблюдение за игровой деятельностью
	Раздел № 1. В стране головоломок	2	8	10	Игры-задания
	Раздел № 2. Домашние игры и забавы	1	4	5	Наблюдение за игровой деятельностью
	Раздел № 3. Подвижные игры. Игры с мячом		3	3	Наблюдение за игровой деятельностью
	Раздел № 4. Игры со словами		9	9	Игры-викторины
	Раздел № 5. Я рисую! Я играю!		4	4	Игры-задания
	Раздел №6. Интеллект и игра	1	8	9	Игры-задания Чемпионаты
	Раздел №7. Игры – соревнования		6	6	Наблюдение за игровой деятельностью
	Раздел №8. Игра – викторина		8	8	Наблюдение за игровой деятельностью

	Раздел №9. Кооперативная игра		4	4	Наблюдение за игровой деятельностью
	Раздел № 10. Игры своими руками	1	3	4	Выставки
	Раздел №11. Территория свободной игры		7	7	Наблюдение за игровой деятельностью
	Итоговое занятие		1	1	Итоговая аттестация
	Итого:	6	66	72	

### **Содержание учебного плана базового уровня.**

#### ***История игры и ее виды***

Инструктаж о правилах поведения на занятиях и технике безопасности. Организация рабочего места. Знакомство с новыми играми.

#### ***Раздел №1. В стране головоломок***

**Теория:** Головоломки фокусируются на логических и концептуальных заданиях, но иногда может добавиться ограничение по времени. Эти игры обычно включают разные формы, цвета, или символы, и игрок должен непосредственно, или напрямую манипулировать ими.

**Практика:** Головоломки – задача. Индивидуальные головоломки. Головоломка в команде; IQ-Спутник гения; Интерлок; IQ-Твист; Катамино; Квадригами 2; IQ-Куб GO; Пентаго; Тетрис.

#### ***Раздел №2. Домашние игры и забавы.***

**Теория:** Старинные русские настольные игры. Фантовые игры. Шуточные игры. Домашние забавы. Техника проведения игр.

**Практика:** «Бирюльки», «Фанты», «Блошки», «Чепуха», «Да и нет».

#### ***Раздел №3. Подвижные игры. Игры с мячом.***

**Практика:** Любимые игры кружковцев: «Защита крепости», «Прокатись на мяче», «Охотники и утки», «Мяч через голову», «Картошка», «Кенгуру», «Эстафета с мячом».

#### ***Раздел №4. Игры со словами***

Игры и развлечения со словами по своей популярности занимают одно из лидирующих мест среди других видов игр. Важное место словесные игры занимают в развитии коммуникативных навыков детей.

**Практика:** Пока я сплю; Концепт; Называтель. Компания; Ундервуд; Ловлю на слове; Декодер; Опасные слова.

#### ***Раздел №5. Я рисую! Я играю!***

**Практика:** Игры на бумаге смело можно назвать самыми умными и развивающими.

Нарисуй и угадай; Визуал; Испорченный телефон.

#### ***Раздел №6. Интеллектуальные игры***

Интеллектуальные игры помогают ребенку приобрести вкус к

интеллектуальной и творческой работе. Они способствуют «запуску» механизмов развития, которые без специальных усилий взрослых могут быть заморожены или не работать вообще.

**Практика:** Кортекс; Эврика; Дифферанс 2; Корова 006; Сад Алисы; Сет; Зевс на каникулах; Сундучок знаний; Загадка Леонардо; Номер 9.

### ***Раздел №7. Игры - соревнования***

**Теория:** Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

Условно игры – соревнования мы можем разделить можно разделить на:

- интеллектуальные;
- подвижные;

**Практика:** Кодовые имена; Заяц; Калейдос; Трубиринт; Гномы-вредители. Древние шахты; Убонго; Активити; Кушать сложено.

### ***Раздел №8. Игра - викторина***

Это игры в вопросы-ответы по обширной базе и разным тематикам. Викторина призвана прежде всего для полезного времяпровождения, а также оценки знаний детей по всем направлениям.

**Практика:** Данетки; Викторина чемпионов; Ответь за 5 секунд; Секреты планеты; Таймлайн; Thinkers.

### ***Раздел №9 Кооперативные игры***

Кооперативные игры заслуживают отдельного внимания. В них нет противостояний между игроками, ведь основная цель – объединиться в крепкую команду и всем вместе добиться единой цели. Как правило, команда выступает против самой игры, пытаясь одержать победу, либо все играют против одного игрока. Кооперативные игры научат взаимодействию в коллективе, умению прислушиваться к чужому мнению, соединять общие усилия в единый результат.

**Практика:** Маго маркет; Запретный остров.

### ***Раздел 10. Проект «Игры своими руками»***

**Теория:** Вспоминаем структуру игры, коллективное обсуждение создаваемой игры (формулирование цели, распределение ролей, планирование, выполнение полученных заданий, синтез всех звеньев в конечный результат).

**Практика:** Проект "Игры своими руками" предполагает создание детьми собственной настольно-печатной дидактической игры.

### ***Раздел 11. Территория свободной игры***

**Практика:** Это спонтанный игровой процесс, не регламентированный педагогом, в который ребенок может войти и действовать в нем по своему усмотрению. В ней могут быть правила, но они вырабатываются участниками по ходу и могут меняться в процессе. В ней всегда есть элемент непредсказуемости: никто не знает заранее, какую игру выберет ребенок. Она не предполагает какой-то конечной цели, а затевается ради процесса. По сути, это обычная игра, в которой дети взаимодействуют, договариваются, выбирают себе роли и действуют исходя из них, имея право на свободу самовыражения. Возможность выбора игры у ребенка способствует развитию инициативы и

самостоятельности, тренирует навыки социального взаимодействия, улучшает адаптацию и устойчивость, развивает воображение и эмоциональную сферу.

И самая главная задача: создавать условия, в которых ребенок сможет сам раскрыть свой игровой потенциал, который есть у каждого. Удобное безопасное место для игры, материалы для творчества, игровой реквизит, свободное время, партнеры для игр. Этого достаточно. При этом нужно отталкиваться от потребностей самого ребенка, не навязывая активно свою точку зрения. Тогда игра будет всем в радость и, непременно, – на пользу.

#### **1.4. Планируемые результаты стартового уровня:**

##### **Предметные результаты:**

будут знать:

- основные правила ведения соответствующих возрасту и новых игр, в том числе интеллектуальных;

- представление о разнообразии игр (ролевые, творческие, интеллектуальные, развивающие, деловые);

будут уметь:

- самостоятельно составлять и организовывать игры с учётом особенностей группы;

- работать с информацией и обогащать словарный запас;

##### **Метапредметные результаты:**

- освоение методов решения нестандартных задач, использование логического анализа и абстрактного мышления для нахождения оптимальных путей решения.

##### **Личностные результаты:**

- способность проявлять чувства взаимопомощи и взаимоподдержки, умение брать на себя личную ответственность за общий результат в совместной деятельности.

- проявление доброжелательности и открытости в отношениях с окружающими людьми, уважение мнений и особенностей других, сформированность культуры межнационального взаимодействия и сотрудничества.

#### **Планируемые результаты базового уровня:**

##### **Предметные результаты:**

В результате освоения программы учащиеся:

будут знать:

- о подвижных, интеллектуальных, спортивных играх.

- о правилах поведения и взаимодействия друг с другом во время коллективной игры;

- разбираться в правилах той или иной игры;

- о соблюдении правил игры;

будут уметь:

- играть в коллективные интеллектуальные игры
- организовать самостоятельную игру
- самостоятельно придумывать настольные игры;
- самостоятельно организовывать свой досуг с применением игр.

**Метапредметные результаты:**

- совместно договариваться о правилах общения и поведения в группе и следовать им;
  - выполнять различные роли в групповой игре, сотрудничать в совместном решении задачи;
  - уважительно относиться к позиции другого.

**Личностные результаты:**

- уметь в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить с позиции нравственных ценностей;
  - определять с помощью педагога и высказывать самые простые, общие для всех людей правила поведения (основы общечеловеческих нравственных ценностей);
    - проявлять отзывчивость, сопереживание в общении с другими детьми и педагогами

# **I. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

## **2.1. Календарный учебный график**

Таблица 3

### **Календарный учебный график**

ДОП «Занимательная игромания» стартового уровня см. Приложение 1

## **2.2. Условия реализации программы**

### **Материально-техническое оснащение:**

Учреждение оснащено необходимым оборудованием и инвентарем, созданы условия для реализации дополнительных общеобразовательных программ, учитывающие законодательство Российской Федерации в области обеспечения санитарно-эпидемиологического благополучия населения.

- учебное помещение (кабинет) с мебелью;
- игровой дидактический материал для организации игровой деятельности.

### **Кадровое обеспечение**

Кадровое обеспечение: образовательный процесс по данной программе обеспечивается педагогическими кадрами, соответствующими требованиями профессионального стандарта, имеющими опыт организации деятельности обучающихся, направленной на освоение дополнительных общеразвивающих программ.

В случае отсутствия основного педагога по причине болезни или по иной причине, то его нагрузка может быть передана другим работникам в порядке, установленном трудовым законодательством для исполнения обязанностей временно отсутствующего сотрудника.

## **2.3. Методическое обеспечение**

Образовательный процесс проходит в очной форме, построен по двум основным видам деятельности:

- обучение теоретическим знаниям (лекции, беседы);
- индивидуальная и групповая игровая практика.

В процессе реализации программы, воспитательно – образовательной работы с детьми планируется использование педагогических технологий, которые будут способствовать лучшему освоению материала программы.

Педагогические технологии: группового обучения, коллективного взаимообучения, игровой деятельности, коллективной творческой деятельности, критического мышления. Здоровьесберегающие технологии способствуют предотвращению состояний переутомления, гиподинамии;

физминутки, зарядки для глаз.

Психолого-педагогические технологии: психолого-педагогическое сопровождение всех элементов образовательного процесса; смена видов деятельности, создание психологически благоприятной атмосферы учебного занятия.

### **Принципы обучения**

Основными принципами реализации образовательной программы являются:

*Принцип доступности*, выражающийся в предоставлении всем участникам образовательного процесса возможности получения свободного доступа ко всем игровым материалам;

*Принцип персонализации*, выражающийся в создании условий (педагогических, организационных и технических) для реализации индивидуальной образовательной траектории обучающегося в соответствии со своими индивидуальными потребностями;

*Принцип гибкости*, дающий возможность участникам образовательного процесса работать в необходимом для них темпе с учетом возрастных и индивидуальных особенностей развития каждого ребенка.

### **Формы организации игровой деятельности**

*Групповое обучение (общее занятие с группой)* – основная форма обучения по программе.

Образовательный процесс построен с учетом возрастных и индивидуальных особенностей развития каждого ребенка. В ходе освоения содержания обучения учитывается темп развития специальных умений и навыков обучающихся, степень их продвижения по образовательному маршруту, уровень самостоятельности. Тематика занятий строится с учетом интересов обучающихся и возможности их самовыражения.

Программа предполагает включение учащихся в различные виды игровой деятельности.

#### **Алгоритм учебного занятия:**

- выбор игры, приглашение в игру;
- подготовку необходимого оборудования и инвентаря;
- распределение ролей (назначение на роль, по договоренности, по очереди, обсуждение кандидатур и др.);
- ознакомление с правилами игры;
- организация игрового действия;
- завершение игры, подведение итогов.

### **2.4. Формы аттестации**

Оценка уровня освоения программы проходит 2 раза в год: в декабре; в апреле-мае.

Диагностика результатов обучения осуществляется в несколько этапов:

**Вводный контроль** проводится с целью выявления образовательного уровня обучающихся, на начало обучения и способствует подбору эффективных форм и методов деятельности для каждого обучающегося.

Формы вводного контроля знаний, обучающихся: тестирование, наблюдение.

**Промежуточный контроль** позволяет определить степень сформированности знаний, умений и навыков по темам программы.

**Формы промежуточного контроля знаний, обучающихся:** включенное педагогическое наблюдение, анализ результатов игровой деятельности учащихся; методика «Придумай рассказ», методика «Придумай игру».

**Итоговый контроль** призван определить конечные результаты обучения.

Формы итогового контроля знаний, обучающихся: игры-викторины, чемпионаты по настольным играм, игры-путешествия, выставки авторских игр.

## 2.5. Диагностический инструментарий (оценочные материалы)

### Оценочные материалы

#### Протоколы аттестации (Приложение 2).

#### Диагностика игровой деятельности и воображения детей 1 года обучения Методика «Придумай рассказ»

Ребенку дается задание придумать рассказ о ком-либо или о чем-либо, затратив на это всего 1 мин, и затем пересказать его в течение двух минут. Это может быть не рассказ, а, например, какая-нибудь история.

#### Оценка результатов:

Воображение ребенка в данной методике оценивается по следующим признакам:

- скорость придумывания рассказа.
- необычность, оригинальность сюжета рассказа.
- разнообразие образов, используемых в рассказе.
- проработанность и детализация образов, представленных в рассказе.
- впечатлительность, эмоциональность образов, имеющихся в рассказе.

По каждому из названных признаков рассказ может получить от 0 до 2 баллов в зависимости от того, насколько в нем выражен тот или иной признак из перечисленных выше.

*Выводы об уровне развития:* 8-10 баллов – повышенный уровень 5-8 баллов – базовый уровень

1-5 баллов – минимальный уровень

#### Диагностика игровой деятельности детей 2 года обучения Методика «Придумай игру»

Ребенок получает задание за 5 мин придумать какую-либо игру и подробно рассказать о ней, отвечая на следующие вопросы:

- Как называется игра?
- В чем она состоит?
- Сколько человек необходимо для игры?
- Какие роли получают участники в игре?
- Как будет проходить игра?
- Каковы правила игры?
- Чем должна будет закончиться игра?
- Как будут оцениваться результаты игры?

#### Оценка результатов:

В ответах ребенка должна оцениваться не речь, а содержание придуманной игры. В этой связи, спрашивая ребенка, необходимо помочь ему — постоянно задавать наводящие вопросы, которые, однако, не должны подсказывать ответ.

Критерии оценки содержания придуманной ребенком игры в данной методике следующие:

- оригинальность и новизна.

- продуманность условий.
- наличие в игре различных ролей для разных ее участников.
- наличие в игре определенных правил.
- точность критериев оценки успешности проведения игры.

По каждому из этих критериев придуманная ребенком игра может оцениваться от 0 до 2 баллов. Оценка в 0 баллов означает полное отсутствие в игре любого из пяти перечисленных выше признаков (по каждому из них в баллах игра оценивается отдельно).

1 балл – наличие, но слабая выраженность в игре данного признака.

2 балла – присутствие и отчетливая выраженность в игре соответствующего признака.

По всем этим критериям и признакам придуманная ребенком игра сумме может получить от 0 до 10 баллов. И на основе общего числа полученных баллов делается вывод об уровне развития фантазии.

*Выводы об уровне развития:* 8-10 баллов – повышенный уровень 5-8 баллов – базовый уровень

1-5 баллов – минимальный уровень.

## **2.6. Рабочая программа воспитания. Календарный план воспитательной работы.**

Календарный план воспитательной работы соотносится с календарным планом воспитательной работы в учреждении.

### **Цель воспитательного процесса:**

развитие свободной, талантливой, физически здоровой личности ребенка, обогащенной знаниями, готовой созидательной трудовой деятельности и нравственному поведению.

### **Задачи воспитательного процесса:**

способствовать:

- воспитанию культуры поведения и общения;
- воспитанию основ этикета;
- воспитанию патриотизма и гражданского сознания, доброжелательного отношения к родителям, окружающим, сверстникам;
- воспитанию трудолюбия, целеустремленности, скромности и требовательности к себе;
- воспитать и развить у детей такие личностные качества как волевая активность, вера в свои силы, дисциплинированность.

### **Планируемые результаты:**

- формирование осознанного восприятия у обучающихся ценности своего здоровья;
- воспитание патриотизма и гражданского сознания;
- доброжелательное отношение к родителям, окружающим, сверстникам;
- развитие уверенности в себе и адекватной самооценки;

### **Приоритетные направления воспитания:**

1. Гражданско-патриотическое воспитание;
2. Духовно-нравственное воспитание;
3. Здоровьесберегающее воспитание;
4. Экологическое воспитание.

**Формы воспитательной работы:** организация и проведение бесед, акции, заочные путешествия, игры, викторины.

Таблица 3

### **Календарный план воспитательной работы**

№ п/п	Название мероприятия, события	Цель	Краткое содержание	Форма проведения	Сроки проведения	Ответственные
1.	Всемирный день без автомобиля	Экологическое воспитание	С помощью конструктора «Снежинка» делаем цветы и велосипеды.	Игра	Согласно утвержденному плану работы	Педагог д/о

					на лето	
2.	Мужская профессия	Духовно-нравственное воспитание	Собираем 3D-пазлы, изображающие различные виды транспорта.	Игра	Согласно утвержденному плану работы на лето	Педагог д/о
3.	«Веселые старты»	Привитие навыков ЗОЖ.	Упражнения со спортивными предметами (мяч, скакалка, кегли)	Спортивная эстафета	Согласно утвержденному плану работы на лето	Педагог д/о
4.	Игра «Азбука улиц и дорог»	Формировать у детей знания о правилах безопасности дорожного движения в качестве пешехода и пассажира транспортного средства.	Обучающимся предлагается пройти игру по ПДД	Игра	Согласно утвержденному плану	Педагог д/о
5.	«Окна Победы»	Воспитание активной гражданской позиции. Выявление творческого потенциала детей	Оформление окон Символами Победы	Акция	Согласно утвержденному плану работы на лето	Педагог д/о

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. А. Э. Симановского «Развитие способности к интеллектуальному творчеству у младших школьников» (2-е изд., испр. и доп.). Издательство — «Юрайт», год издания — 2025
2. Копылов И. А. Логические игры. Изд. «Ленанд», 2019.
3. Скотт Роджерс, Твой ход! Руководство по созданию настольных игр – изд.: БОМБОРА, 2024
4. Эльконин Д. Б. Психология игры. — изд. центр Советские учебники, 2025.

### **Для родителей и детей:**

- 1.Гитлиц А. В. (переводчик) Дневник Стива, застрявшего в Minecraft., изд.: БОМБОРА, 2021-104
- 2.Мария Луиза Нюш «Игра из глубины души: О способности детей играть в исцеляющие игры», издательство: Наири, 2016
- 3.Осорина М. В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. 6-е изд.- Питер. Мастера психологии, 2017, -304
- 4.Питер Грей Свобода учиться. Игра против школы; издательство: Манн, Иванов и Фербер, 2016- 313
- 5.Топ настольных игр по мотивам Литературных произведений, электронный ресурс <https://www.eduneo.ru/top-nastolnyx-igr-po-motivam-literaturnyx-proizvedenij/>

## Приложение 2

### ПРОТОКОЛ РЕЗУЛЬТАТОВ

#### итоговой аттестации воспитанников детского объединения

20\_\_ -20\_\_ учебный год

**Название детского объединения** \_\_\_\_\_

**Фамилия, имя, отчество педагога** \_\_\_\_\_

**№ группы** \_\_\_\_\_ **Дата проведения** \_\_\_\_\_

**Форма проведения** \_\_\_\_\_

**Форма оценки результатов** в баллах \_\_\_\_\_

**Результаты итоговой аттестации**

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Год обучения	Содержание аттестации	Итоговая оценка
1				

В итоговой аттестации приняли участие \_\_\_\_\_ обучающихся \_\_\_\_\_ года обучения

Высокий уровень \_\_\_\_\_ чел. \_\_\_\_\_ %

Средний уровень \_\_\_\_\_ чел. \_\_\_\_\_ %

Низкий уровень \_\_\_\_\_ чел. \_\_\_\_\_ %

По результатам итоговой аттестации \_\_\_\_\_ обучающихся переведены на следующий год обучения, \_\_\_\_\_ оставлены для продолжения обучения на том же году.

Подпись педагога \_\_\_\_\_

Рост уровня обученности составил: \_\_\_\_\_ % (\_\_\_\_\_ чел.)

#### **Характеристика уровней освоения программы**

##### Высокий уровень освоения:

Знания, умения и навыки освоены полностью в соответствии с программными требованиями. Учащийся полностью контролирует свои действия, знает и осознанно применяет специальную терминологию в полном соответствии с содержанием. Выполняет творческие задания, отличающиеся оригинальностью, и завершённостью. Отношение к занятиям позитивное, устойчивое.

##### Средний уровень освоения:

Знания, умения и навыки освоены и выполняются под руководством педагога, теоретические знания не систематизированы, учащийся сочетает специальную терминологию с бытовой. Практические задания выполняет на основе образца с элементами творчества. Отношение к занятиям неустойчивое.

##### Низкий уровень освоения:

Знания, умения и навыки освоены частично, учащийся испытывает затруднения в выполнении практических заданий, допускает много ошибок и требует постоянного контроля. Отношение к занятиям неустойчивое.

