

**Оглавление**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №  п/п | Содержание | № страницы |
| 1 | Паспорт образовательной программы | 3-4 |
| 2 | Пояснительная записка | 5-14 |
| 3 | Содержание программы | 15-16 |
| 4 | Учебно-тематический план | 17-22 |
| 5 | Календарно-тематический план | 23-24 |
| 6 | Обеспечение программы | 25 |
| 7 | Список литературы | 26 |
| 8 | Приложения | 27-29 |

**Паспорт образовательной программы**

|  |  |
| --- | --- |
| Полное название программы | Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Игрополис». |
| Направленность программы | Физкультурно-спортивная |
| Цель программы | Создание условий для сохранения здоровья, развития физических, познавательных и игровых способностей обучающихся. |
| Задачи программы | **Воспитательные:**   1. Способствовать гражданско-патриотическому и духовно-нравственному воспитанию обучающихся. 2. Формировать культуру здорового и безопасного образа жизни. 3. Воспитывать интерес к подвижным и развивающим играм. 4. Способствовать формированию аккуратности, честности, самостоятельности, терпения, доброты, толерантности, доброжелательности, целеустремлённости, раскрепощённости, уверенности в своих силах, командного духа, чувства товарищества, чувства ответственности, адекватной самооценки. 5. Формировать чувство ответственности за игровой инвентарь, приучать к своевременной уборке игрового пространства.   **Обучающие:**   1. Познакомить с подвижными и развивающими играми, правилами игры, обучить игре. 2. Формировать умения следовать устным инструкциям и схемам. 3. Обогащать словарь ребёнка специальными терминами. 4. Пополнить знания о животных и социальных ролях людей, встречающихся в играх. 5. Обучить считалкам.   **Развивающие:**   1. Развивать внимание, память, активность, логическое и пространственное воображения, фантазию. 2. Развивать мелкую и крупную моторику. 3. Развивать физические навыки и умственные способности. 4. Развивать коммуникативные навыки, навыки сотрудничества. |
| Срок реализации | 1 год |
| Возраст обучающихся | 7-11 лет |
| Уровень программы | Стартовый |
| Тип программы | Модифицированная общеобразовательная программа |
| Режим занятий | Занятия проводятся в учебном кабинете 2 раза в неделю по 2 часа в день. Продолжительность учебного часа по 40 минут, с перерывом 10 минут. |

**Пояснительная записка**

Программа разработана с учетом основной нормативно-правовой базы:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273- ФЗ (ред. от 02.07.2021) «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями, вступивший в силу 25.12.2023).

1. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно - эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”

4. Письмо ДОгМ № 01-50/02 – 2166/14 от 06.10.2014 г.

5. Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006г. №06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования»

6. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р).

7. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07 декабря 2018 г., протокол №3).

8. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

9. Локальные акты, Устав Муниципального образовательного учреждения дополнительного образования «Дом творчества» Сусанинского муниципального района Костромской области.

**Актуальность программы.** Современные дети живут и развиваются в эпоху технологий, и наша повседневная жизнь наполнена всякого рода электронными устройствами. Родители зачастую с раннего возраста приобщают своих детей к компьютерным играм желая, чтобы их ребёнок развивался «в ногу со временем». Использование компьютерных технологий в процессе обучения детей — это нормальное явление. В интернете можно найти великое множество развивающих онлайн — игр высокого качества. Но не стоит забывать о негативных последствиях увлечения такими развивающими играми. К негативным последствиям увлечения компьютерными играми можно отнести торможение развития и 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, строить адекватную систему отношений с окружающими.

Неконтролируемые занятия за компьютером могут негативно сказаться на здоровье ребёнка.

Игра – великое изобретение человека; она имеет для его биологического, социального и духовного развития не меньше, а, может быть, даже и большее значение, чем огонь и колесо.… Игра не возникает стихийно, а складывается в процессе воспитания. Являясь мощным стимулом развития ребенка, она сама формируется под воздействием взрослых. В процессе взаимодействия ребёнка с предметным миром, обязательно при участии взрослого, не сразу, а на определенном этапе развития этого взаимодействия и возникает подлинно человеческая детская игра.

Значение игры в развитии и воспитании личности уникально, так как игра позволяет каждому ребёнку ощутить себя субъектом, проявить и развить свою личность. Есть основание говорить о влиянии игры на жизненное самоопределение школьников, на становление коммуникативной неповторимости личности, эмоциональной стабильности, способности включаться в повышенный ролевой динамизм современного общества.

Игра всегда выступает как бы в двух временных измерениях: в настоящем и будущем. С одной стороны, она предоставляет личности сиюминутную радость, служит удовлетворению актуальных потребностей. С другой стороны, игра направлена в будущее, так как в ней либо прогнозируются или моделируются жизненные ситуации, либо закрепляются свойства, качества, умения, способности, необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных, творческих функций.

Развивающие игры все исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями:

1. Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона или пластика, деталей из конструктора-механика.

2. Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка в изометрии, чертеже, письменной или устной инструкции, и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации.

3. Задачи расположены примерно в порядке возрастания сложности, т. е. в них использован принцип народных игр: от простого к сложному.

4. Задачи имеют очень широкий диапазон трудностей. Поэтому игры могут возбуждать интерес в течение многих лет (до взрослости).

5. Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, т. е. развивать свои творческие способности, в отличие от обучения, где все объясняется и где формируются только исполнительские черты в ребенке.

6. Нельзя поэтому объяснять ребёнку способ и порядок решения задач и нельзя подсказывать ни словом, ни жестом, ни взглядом. Строя модель и осуществляя решение практически, ребёнок учится всё брать сам из реальной действительности.

7. Нельзя требовать и добиваться, чтобы с первой попытки ребёнок решил задачу. Он, возможно, еще не дорос, не созрел, и надо подождать день, неделю, месяц или даже больше.

8. Решение задачи предстает перед ребёнком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде рисунка, узора или сооружения из кубиков, кирпичиков, деталей конструктора, т. е. в виде видимых и осязаемых вещей. Это позволяет сопоставлять наглядно «задание» с «решением» и самому проверять точность выполнения задания.

9. Большинство развивающих игр не исчерпывается предлагаемыми заданиями, а позволяет детям и родителям составлять новые варианты заданий и даже придумывать новые развивающие игры, т. е. заниматься творческой деятельностью более высокого порядка.

10. Развивающие игры позволяют каждому подняться до «потолка» своих возможностей, где развитие идет наиболее успешно. В развивающих играх — в этом и заключается их главная особенность — объединяется один из основных принципов обучения от простого к сложному с очень важным принципом творческой деятельности самостоятельно по способностям, когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей.

Этот союз позволил разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей: во-первых, развивающие игры могут дать «пищу» для развития творческих способностей с самого раннего возраста; во-вторых, их задания-ступеньки всегда создают условия, опережающие развитие способностей; в-третьих, поднимаясь каждый раз самостоятельно до своего «потолка», ребёнок развивается наиболее успешно; в-четвертых, развивающие игры могут быть очень разнообразны по своему содержанию и, кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества; в-пятых, играя в эти игры со своими детьми, папы и мамы незаметно для себя приобретают очень важное умение — сдерживаться, не мешать малышу самому размышлять и принимать решения, не делать за него то, что он может и должен сделать сам.

Среди большого разнообразия игр широко распространены и подвижные игры.

Характерной особенностью подвижных игр является ярко выраженная роль движений в содержании игры (бега, прыжков, метаний, бросков, передач и ловли мяча, сопротивлений и др.). Эти двигательные действия мотивированы ее сюжетом (темой, идеей). Они направляются на преодоление различных трудностей, препятствий, поставленных на пути достижения цели игры.

Собственно, (элементарные) подвижные игры представляют собой сознательную инициативную деятельность, направленную на достижение условной цели, добровольно установленной самими играющими. Достижение цели требует от играющих активных двигательных действий, выполнение которых зависит от творчества и инициативы самих играющих (быстро добежать до цели, быстрее бросить в цель, быстро и ловко догнать «противника» или убежать от него и т.п.).

Двигательные действия устанавливаются правилами игры, выполнение которых требует от играющих соответствующего инициативного поведения в пределах установленных правил. Правила определяют характер препятствий и трудностей в игре на пути достижения цели. От сложности и количества правил зависит и сама сложность игры.

Подвижные игры способствуют всестороннему, гармоничному физическому и умственному развитию, формируют необходимые навыки, координацию движений, ловкость и меткость. Подвижные игры, построенные на движениях, требующие большой затраты энергии (бег, прыжки и др.), усиливают обмен веществ в организме, оказывают укрепляющее действие на нервную систему ребёнка. Они способствуют созданию бодрого настроения. Увлеченной игрой, ребенок забывает о своих маленьких огорчениях, весело и дружно играет со сверстниками. Подвижным играм присущи образовательные задачи. Игра оказывает большое воздействие на формирование личности, поскольку в ней проявляются и развиваются умения анализировать, сопоставлять, обобщать и делать выводы. Правила и двигательные действия подвижной игры создают у играющих верные представления о безопасном поведении в реальной жизни, закрепляют в их сознании представления о существующих в обществе отношениях между людьми.

**Новизна программы.** Сама программа в рамках детского объединения является игрой «Игрополис». Цель игры – заработать опыт и поднять уровень персонажа, обогнав соперников. Идея взята из уже всем привычных компьютерных игр. Опыт для персонажа дети будут добывать, играя в подвижные и развивающие игры. Так обучающиеся будут одновременно и товарищами, и соперниками.

Чтобы игра «Игрополис» правильно функционировала, необходимо создать следующее:

* Таблица рейтинга;
* Информационный стенд (критерии выдачи опыта, необходимый опыт для поднятия уровня) (приложение 2);
* Карточка персонажа (приложение 3);
* Эмблема (необязательно).

Чтобы «зарегистрироваться» в Игрополисе, обучающемуся необходимо заполнить карточку персонажа:

* Нарисовать персонажа;
* Придумать имя (никнейм);
* Дать описание (необязательно).

Дополнительно можно выдавать обучающимся карточки за особые достижения (ачивки), чтобы повысить интерес.

Таким образом «Игрополис» заимствует у компьютерных игр то, чем последние удерживают внимание и интерес играющих.

**Отличительные особенности.** Данная программа объединяет в себе как развивающие, так и подвижные игры. Это даёт возможность охватить широкий спектр деятельности детей, что поможет сформировать всесторонне развитую и физически активную личность.

Перед физической активностью проводится разминка. Развивающие и подвижные игры чередуются.

На протяжении реализации программы идёт учёт всех заработанных очков во время игр в течение дня. Так каждый ребёнок может отследить прогресс своей активности и успехов в объединении.

Каждый день дети знакомятся с новой игрой. Конечно же у обучающихся появятся любимые игры. Они могут их выбрать путём голосования или жеребьёвки.

**Педагогическая целесообразность.** Программа через подвижные игры способствует не только физическому развитию, а также направлена на сохранение здоровья обучающихся. А чередование подвижных игр с развивающими позволяет благоприятно влиять и на умственные способности обучающихся. Тем самым формируя всесторонне развитую личность.

**Адресат программы.** Программа «Игрополис» рассчитана на детей 7-11 лет. Группы формируются на основании заявления родителей (законных представителей) обучающихся. Количество обучающихся составляет до 20 детей.

**Возрастные особенности.**

Особенности роста и развития.

Происходит усиление роста у девочек с 9 лет, у мальчиков с 10 лет. Начало второго вытяжения — максимальные приросты тела в длину у девочек 10–11.5 лет (7–8 см в год); у мальчиков с 13.5–15.5 лет (8–10 см в год). С 8–9 лет наблюдается значительный прирост объема мышц (составляет 27% по отношению к массе тела). К 10–12 годам завершается координация движений, быстро развиваются координационные движения мелких мышц. Начинается половой диформизм физического развития, формирование половоспецифического телосложения.

Совершенствование функций органов и систем.

Когнитивное развитие.

Ведущей в возрасте 7 лет становится учебная деятельность. Она определяет важнейшие изменения, происходящие в развитии психики детей на данном возрастном этапе. Возраст 7-11 лет является периодом интенсивного развития и качественного преобразования познавательных процессов: они становятся осознанными и произвольными. Ребёнок постепенно овладевает своими психическими процессами, учится управлять восприятием, вниманием, памятью.

Доминирующей функцией становиться мышление. Интенсивно развиваются, перестраиваются сами мыслительные процессы. Происходит переход от наглядно - образного к словесно - логическому мышлению. У ребёнка появляются логически верные рассуждения.

Восприятие недостаточно дифференцированно. В процессе обучения происходит перестройка восприятия, оно поднимается на более высокую ступень развития, принимает характер целенаправленной и управляемой деятельности.

Развивается внимание. Без сформированности этой психической функции процесс обучения невозможен. Ребёнок может сосредоточено заниматься одним делом 10-20 минут.

Некоторые возрастные особенности присущи вниманию. Основная из них - слабость произвольного внимания. Возможности волевого регулирования внимания ограничены. Значительно лучше развито непроизвольное внимание. Всё новое, неожиданное, яркое, интересное само собой привлекает внимание обучающихся, без всяких усилий с их стороны.

Запоминают обучающиеся первоначально то, что произвело на них наибольшее впечатление: то, что интересно, эмоционально окрашено, неожиданно или ново. Они обладают хорошей механической памятью.

Эмоциональное развитие.

В эмоциональной жизни детей этого возраста изменяется, прежде всего, содержательная сторона переживаний. Их радует, что педагог и родители хвалят за успехи; и если чувство радости от труда возникает у обучающегося часто, то это закрепляет положительное отношение к труду.

Наряду с эмоцией радости немаловажное значение в развитии личности имеют эмоции страха. Нередко из-за боязни наказания дети говорят неправду. Если это повторяется, то формируется трусость и лживость.

В этом возрасте закладывается фундамент нравственного поведения, происходит усвоение моральных норм и правил поведения.

Характер отличается некоторыми особенностями. Прежде всего, они импульсивны – склонны незамедлительно действовать под влиянием непосредственных импульсов, побуждений, не подумав и не взвесив всех обстоятельств, по случайным поводам. Причина – потребность в активной внешней разрядке при возрастной слабости волевой регуляции поведения.

Возрастной особенностью является и общая недостаточность воли: ребёнок ещё не обладает большим опытом длительной борьбы за намеченную цель, преодоления трудностей и препятствий. Он может опустить руки при неудаче, потерять веру в свои силы и невозможности. Нередко наблюдается капризность, упрямство.

Дети очень эмоциональны. Всё, что они наблюдают, о чём думают, что делают, вызывает у них эмоционально окрашенное отношение. Кроме того, обучающиеся не умеют сдерживать свои чувства, контролировать их внешнее проявление. В-третьих, эмоциональность выражается в их большой эмоциональной неустойчивости, частой смене настроений, склонности к аффектам, кратковременным и бурным проявлениям радости, горя, гнева, страха. С годами всё больше развивается способность регулировать свои чувства, сдерживать их нежелательные проявления.

**Тип программы.** Модифицированная общеобразовательная программа.

**Направленность.** Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Игрополис» имеетфизкультурно-спортивную направленность, которая ориентирована на физическое совершенствование учащихся, приобщение их к здоровому образу жизни, воспитание спортивного резерва нации.

**Цель:** создание условий для сохранения здоровья, развития физических, познавательных и игровых способностей обучающихся.

**Задачи:**

**Воспитательные:**

1. Способствовать гражданско-патриотическому и духовно-нравственному воспитанию обучающихся.
2. Формировать культуру здорового и безопасного образа жизни.
3. Воспитывать интерес к подвижным и развивающим играм.
4. Способствовать формированию аккуратности, честности, самостоятельности, терпения, доброты, толерантности, доброжелательности, целеустремлённости, раскрепощённости, уверенности в своих силах, командного духа, чувства товарищества, чувства ответственности, адекватной самооценки.
5. Формировать чувство ответственности за игровой инвентарь, приучать к своевременной уборке игрового пространства.

**Обучающие:**

1. Познакомить с подвижными и развивающими играми, правилами игры, обучить игре.
2. Формировать умения следовать устным инструкциям и схемам.
3. Обогащать словарь ребёнка специальными терминами.
4. Пополнить знания о животных и социальных ролях людей, встречающихся в играх.
5. Обучить считалкам.

**Развивающие:**

1. Развивать внимание, память, активность, логическое и пространственное воображения, фантазию.
2. Развивать мелкую и крупную моторику.
3. Развивать физические навыки и умственные способности.
4. Развивать коммуникативные навыки, навыки сотрудничества.

**Срок реализации программы.** Краткосрочная – 1 год обучения – 144 часа.

**Уровень реализации.** Стартовый.

**Ожидаемые результаты:**

* Знают подвижные и развивающие игры, их правила, имеют навыки игры.
* Умеют следовать устным инструкциям и схемам.
* Владеют специальными терминами.
* Знают животных, встречающихся в изученных играх, и социальные роли людей.
* Знают считалки.
* Имеют развитые внимание, память, активность, логическое и пространственное воображения, фантазию.
* Имеют развитую мелкую и крупную моторику.
* Имеют развитые физические навыки через подвижные игры.
* Имеют развитые умственные способности через развивающие игры.
* Имеют развитые коммуникативные навыки, навыки сотрудничества.
* Имеют устойчивый интерес к подвижным и развивающим играм.
* Имеют сформированные аккуратность, честность, самостоятельность, терпение, доброту, толерантность, доброжелательность, целеустремлённость, раскрепощённость, уверенность в своих силах, командный дух, чувство товарищества, чувство ответственности.
* Имеют сформированную адекватную самооценку.
* Имеют сформированное чувство ответственности за игровой инвентарь.
* Умеют самостоятельно вести своевременную уборку игрового пространства.

**Форма и режим занятий.**

Продолжительность образовательного процесса составляет 144часа.

В неделю – 4 часа.

Продолжительность занятий 40 минут, с перерывом 10 минут на основании

**Принципы и условия построения программы:**

* Доступность (простота, соответствие возрастным и индивидуальным особенностям детей).
* Комфортность (обучение в атмосфере доброжелательности со стороны педагога, вера в силы ребенка, создание для каждого ребенка ситуации успеха).
* Общие дидактические принципы (сознательность и активность учащихся; систематичность (последовательность и регулярность в обучении); наглядность; доступность; индивидуализация; прочность результатов обучения).
* Принципы физической культуры как системы (всесторонность и гармоничность развития личности; оздоровительная направленность форм и видов физической активности).

**Формы проверки и контроля по образовательной программе:**

* Педагогические наблюдения за поведением обучающихся во время занятий.
* Подсчёт результатов по итогам игр.
* Ведение рейтинговой системы.
* Промежуточный контроль осуществляется в форме турниров по шашкам, нардам.

**Содержание программы «Игрополис»**

**1. Вводное занятие. (2)**

**Теория.** Знакомство с программой, с планом работы объединения на год. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с детьми и их интересами. Объяснение правил игры «Игрополис».

**Практика.** Проведение игры на знакомство «Снежный ком». Проведение анкетирования «Выявление уровня физической активности». Заполнение карточки персонажа. Подготовка таблицы рейтинга.

**2. Осеннее веселье. (40)**

**Теория.** Объяснение правил игр, техники безопасности. Знакомство с внешним видом, местом обитания, особенностями животных: воробей, дракон, щука, карась, лиса, курица, гусь, козлик, волк, мотылёк, журавль, жаба, сова. Знакомство с социальными ролями: охотник, животновод, продавец, покупатель.

**Практика.**

Проведение игр: «Угадай на ощупь», «Прыгающие воробьи», «Голова дракона и хвост», «Найди отличия», «Кто быстрее?», «Эстафета зверей», «Повтори узор», «Щука и караси», «Вызов номеров», «Дети Каркассона», «Лиса и куры», «Графический диктант», «Гуси-лебеди», «Волки во рву», «Шишки, жёлуди, орехи», «Крокодил», «Мотылёк, журавль, жаба», «В десяточку!», «Совушка», «Сосед, подними руку», «Путаница», «Продолжи сказку», «Дженга», «Краски», «Рисунок из цифр», «Надень шляпу».

**3. Зимние забавы. (50)**

**Теория.** Объяснение правил игр, техники безопасности. Знакомство с внешним видом, местом обитания, особенностями животных: белый медведь, полярная сова, евражка, заяц, кошка, мышь. Знакомство с социальными ролями: король, император, священник, самурай, чиновник, рабочий. Расширение знаний о Деде Морозе, снеговике. Ознакомление с историей игр шашки, уголки, нарды.

**Практика.**

Проведение игр: «Белые медведи», «Дед мороз», «Полярная сова и евражки», «Танграм», «Перетяжки», «Двое на снегу», «Хоровод», «Шашки», «Зимушка-зима», «Уголки», «Снеговик», «Нарды», «Жмурки», «Зайцы и волк», «Придумай рисунок», «Весёлые воробышки», «Будни и выходные», «Гороховый король», «Палочки», «Кошки-мышки», «Найди монстрика», «Микадо», «Слова из слова».

Турниры по шашкам, по нардам.

**4. Весенние потехи. (50)**

**Теория.** Объяснение правил игр, техники безопасности. Знакомство с внешним видом, местом обитания, особенностями животного: осёл, змея, рыба. Знакомство с социальными ролями: командир, разведчик, рыбак, космонавт. Ознакомление с историей игры домино, морской бой.

**Практика.**

Игры «Домино», «Военный отряд», «Испорченный телефон», «Флажок», «Запретный номер», «Не зевай!», «Морской бой», «Карлики и великаны», «Лото», «Прикрепи ослу хвост», «Точки», «Балда», «Прыжки по полоскам», «Попади в мяч», «Космонавты», «Быстрая шайба», «Рыбалка», «Накорми обжорку», «Змейки», «Футбол с трубочкой», «Фейки и змейки», «Коснись числа», «Аэрохоккей», «Заполни поле», «Собери крышки».

**5. Итоговое занятие. (2 ч.)**

**Теория.** Подведение итогов, анализ рейтинга.

**Практика.** Проведение викторины, награждение.

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Название раздела и темы занятия | Количество часов | | | Контроль |
| теория | Практика | всего |
| 1. | Вводное занятие | 1 | 1 | 2 | Беседа, анкетирование |
| 2. | Осеннее веселье. | 20 | 20 | 40 |  |
| 2.1 | «Угадай на ощупь», «Прыгающие воробьи» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 2.2 | «Голова дракона и хвост» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 2.3 | «Найди отличия», «Кто быстрее?» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 2.4 | «Эстафета зверей» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 2.5 | «Повтори узор», «Щука и караси» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 2.6 | «Вызов номеров» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 2.7 | «Дети Каркассона» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 2.8 | «Лиса и куры» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 2.9 | «Графический диктант», «Гуси-лебеди» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 2.10 | «Волки во рву» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 2.11 | «Шишки, жёлуди, орехи» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 2.12 | «Крокодил», «Мотылек, журавль, жаба» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 2.13 | «В десяточку!» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 2.14 | «Совушка» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 2.15 | «Сосед, подними руку», «Путаница» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 2.16 | «Продолжи сказку» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 2.17 | «Дженга» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 2.18 | «Краски» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 2.19 | «Рисунок из цифр» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 2.20 | «Надень шляпу» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 3. | Зимние забавы. | 25 | 25 | 50 |  |
| 3.1 | «Белые медведи» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 3.2 | «Дед мороз» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 3.3 | «Полярная сова и евражки» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 3.4 | «Танграм», «Перетяжки» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 3.5 | «Двое на снегу» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 3.6 | «Хоровод» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 3.7 | «Шашки» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 3.8 | «Зимушка-зима» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 3.9 | «Уголки» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 3.10 | «Снеговик» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 3.11 | «Нарды» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 3.12 | «Жмурки» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 3.13 | «Зайцы и волк» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 3.14 | «Придумай рисунок» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 3.15 | «Весёлые воробышки» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 3.16 | «Будни и выходные» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 3.17 | «Гороховый король» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 3.18 | «Палочки» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 3.19 | «Кошки-мышки» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 3.20 | «Найди монстрика» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 3.21 | «Микадо» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 3.22 | «Слова из слова» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 3.23 | Турнир по шашкам. | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов турнира. |
| 3.24 | Турнир по нардам. | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов турнира. |
| 3.25 | Теоретическое обобщение. | 1 | 1 | 2 | Беседа |
| 4. | Весенние потехи. | 25 | 25 | 50 |  |
| 4.1 | «Домино» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 4.2 | «Военный отряд» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 4.3 | «Испорченный телефон» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 4.4 | «Флажок» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 4.5 | «Запретный номер» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 4.6 | «Не зевай!» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 4.7 | «Морской бой» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 4.8 | «Карлики и великаны» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 4.9 | «Лото» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 4.10 | «Прикрепи ослу хвост» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 4.11 | «Точки» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 4.12 | «Балда» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 4.13 | «Прыжки по полоскам» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 4.14 | «Попади в мяч» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 4.15 | «Космонавты» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 4.16 | «Быстрая шайба» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 4.17 | «Рыбалка» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 4.18 | «Накорми обжорку» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 4.19 | «Змейки» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 4.20 | «Футбол с трубочкой» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 4.21 | «Фейки и змейки» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 4.22 | «Коснись числа» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 4.23 | «Аэрохоккей» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 4.24 | «Заполни поле» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 4.25 | «Собери крышки» | 1 | 1 | 2 | Наблюдение, подведение итогов игры. |
| 5. | Итоговое занятие | 1 | 1 | 2 | Беседа, тест, награждение. |
|  | Всего: | 72 | 72 | 144 |  |

**Календарно-тематический план**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Неделя обучения** | **Дата** | **Тема** | **Количество часов** | | |
| теория | практика | всего |
| 1  неделя | 16.09.24 | Вводное занятие. | 1 | 1 | 2 |
| 18.09.24 | Раздел. Осеннее веселье. | 20 | 20 | 40 |
| «Угадай на ощупь», «Прыгающие воробьи» | 1 | 1 | 2 |
| 2  неделя | 23.09.24 | «Голова дракона и хвост» | 1 | 1 | 2 |
| 25.09.24 | «Найди отличия», «Кто быстрее?» | 1 | 1 | 2 |
| 3  неделя | 30.09.24 | «Эстафета зверей» | 1 | 1 | 2 |
| 02.10.24 | «Повтори узор», «Щука и караси» | 1 | 1 | 2 |
| 4  неделя | 07.10.24 | «Вызов номеров» | 1 | 1 | 2 |
| 09.10.24 | «Дети Каркассона» | 1 | 1 | 2 |
| 5  неделя | 14.10.24 | «Лиса и куры» | 1 | 1 | 2 |
| 16.10.24 | «Графический диктант», «Гуси-лебеди» | 1 | 1 | 2 |
| 6  неделя | 21.10.24 | «Волки во рву» | 1 | 1 | 2 |
| 23.10.24 | «Шишки, жёлуди, орехи» | 1 | 1 | 2 |
| 7  неделя | 28.10.24 | «Крокодил», «Мотылек, журавль, жаба» | 1 | 1 | 2 |
| 30.10.24 | «В десяточку!» | 1 | 1 | 2 |
| 8  неделя | 04.11.24 | «Совушка» | 1 | 1 | 2 |
| 06.11.24 | «Сосед, подними руку», «Путаница» | 1 | 1 | 2 |
| 9  неделя | 11.11.24 | «Продолжи сказку» | 1 | 1 | 2 |
| 13.11.24 | «Дженга» | 1 | 1 | 2 |
| 10  неделя | 18.11.24 | «Краски» | 1 | 1 | 2 |
| 20.11.24 | «Рисунок из цифр» | 1 | 1 | 2 |
| 11  неделя | 25.11.24 | «Надень шляпу» | 1 | 1 | 2 |
| 27.11.24 | Раздел. Зимние забавы». | 25 | 25 | 50 |
| «Белые медведи» | 1 | 1 | 2 |
| 12  неделя | 02.12.24 | «Дед мороз» | 1 | 1 | 2 |
| 04.12.24 | «Полярная сова и евражки» | 1 | 1 | 2 |
| 13  неделя | 09.12.24 | «Танграм», «Перетяжки» | 1 | 1 | 2 |
| 11.12.24 | «Двое на снегу» | 1 | 1 | 2 |
| 14  неделя | 16.12.24 | «Хоровод» | 1 | 1 | 2 |
| 18.12.24 | «Шашки» | 1 | 1 | 2 |
| 15  неделя | 23.12.24 | «Зимушка-зима» | 1 | 1 | 2 |
| 25.12.24 | «Уголки» | 1 | 1 | 2 |
| 16  неделя | 06.01.25 | «Снеговик» | 1 | 1 | 2 |
| 08.01.25 | «Нарды» | 1 | 1 | 2 |
| 17  неделя | 13.01.25 | «Жмурки» | 1 | 1 | 2 |
| 15.01.25 | «Зайцы и волк» | 1 | 1 | 2 |
| 18  неделя | 20.01.25 | «Придумай рисунок» | 1 | 1 | 2 |
| 22.01.25 | «Весёлые воробышки» | 1 | 1 | 2 |
| 19  неделя | 27.01.25 | «Будни и выходные» | 1 | 1 | 2 |
| 29.01.25 | «Гороховый король» | 1 | 1 | 2 |
| 20  неделя | 03.02.25 | «Палочки» | 1 | 1 | 2 |
| 05.02.25 | «Кошки-мышки» | 1 | 1 | 2 |
| 21  неделя | 10.02.25 | «Найди монстрика» | 1 | 1 | 2 |
| 12.02.25 | «Микадо» | 1 | 1 | 2 |
| 22  неделя | 17.02.25 | «Слова из слова» | 1 | 1 | 2 |
| 19.02.25 | Турнир по шашкам. | 1 | 1 | 2 |
| 23  неделя | 24.02.25 | Турнир по нардам. | 1 | 1 | 2 |
| 26.02.25 | Теоретическое обобщение. | 1 | 1 | 2 |
| 24  неделя | 03.03.25 | Раздел. Весенние потехи. | 25 | 25 | 50 |
| «Домино» | 1 | 1 | 2 |
| 05.03.25 | «Военный отряд» | 1 | 1 | 2 |
| 25  неделя | 10.03.25 | «Испорченный телефон» | 1 | 1 | 2 |
| 12.03.25 | «Флажок» | 1 | 1 | 2 |
| 26  неделя | 17.03.25 | «Запретный номер» | 1 | 1 | 2 |
| 19.03.25 | «Не зевай!» | 1 | 1 | 2 |
| 27  неделя | 24.03.25 | «Морской бой» | 1 | 1 | 2 |
| 26.03.25 | «Карлики и великаны» | 1 | 1 | 2 |
| 28  неделя | 31.03.25 | «Лото» | 1 | 1 | 2 |
| 02.04.25 | «Прикрепи ослу хвост» | 1 | 1 | 2 |
| 29  неделя | 07.04.25 | «Точки» | 1 | 1 | 2 |
| 09.04.25 | «Балда» | 1 | 1 | 2 |
| 30  неделя | 14.04.25 | «Прыжки по полоскам» | 1 | 1 | 2 |
| 16.04.25 | «Попади в мяч» | 1 | 1 | 2 |
| 31  неделя | 21.04.25 | «Космонавты» | 1 | 1 | 2 |
| 23.04.25 | «Быстрая шайба» | 1 | 1 | 2 |
| 32  неделя | 28.04.25 | «Рыбалка» | 1 | 1 | 2 |
| 30.04.25 | «Накорми обжорку» | 1 | 1 | 2 |
| 33  неделя | 05.05.25 | «Змейки» | 1 | 1 | 2 |
| 07.05.25 | «Футбол с трубочкой» | 1 | 1 | 2 |
| 34  неделя | 12.05.25 | «Фейки и змейки» | 1 | 1 | 2 |
| 14.05.25 | «Коснись числа» | 1 | 1 | 2 |
| 35  неделя | 19.05.25 | «Аэрохоккей» | 1 | 1 | 2 |
| 21.05.25 | «Заполни поле» | 1 | 1 | 2 |
| 36  неделя | 26.05.25 | «Собери крышки» | 1 | 1 | 2 |
| 28.05.25 | Итоговое занятие | 1 | 1 | 2 |
|  |  | Всего: | 72 | 72 | 144 |

**Необходимые условия реализации программы:**

* Наличие материально-технического обеспечения;
* Систематичность посещения объединения;
* Участие детей, посещающих объединение, в детских конкурсах разного значения.

**Материально-техническое обеспечение:**

* Помещение для проведения занятия – кабинет.
* Безопасная площадка для проведения занятий на улице.
* Спортивный зал.
* Комплект мультимедийной техники.
* Канцелярские принадлежности.
* Настольные игры: «Дженга», «Шашки», «Нарды», «Кошки-мышки», «Найди монстрика», «Микадо», «Домино», «Лото», «Быстрая шайба, «Накорми обжорку», «Фейки и змейки», «Аэрохоккей».
* Спортинвентарь.
* Шляпа, повязка на глаза, горох.

**Список литературы**

**Литература для педагога**

1. Ахундов Н.Ф. Длинные нарды. Как правильно играть. – М., - 118 с.
2. Ахундов Н. Ф. Справочник по длинным нардам. Теория и практика игры. – М., - 1012. – 136 с.
3. Герцензон Б., Напреенков А. Шашки – это интересно. Учебник шашечной игры. – 3-е изд., перераб. и доп. – СПб., 1997. – 256 с.

**Интернет ресурсы**

Банк игр: <https://disk.yandex.ru/d/Wr2RdxD6mr47kA>

<https://infourok.ru/kartoteka-igr-na-razvitie-poznavatelnih-processov-mladshego-shkolnika-2757124.html>

<https://multiurok.ru/files/igry-na-razvitie-poznavatelnykh-protsessov-mladshi.html>

<https://des-life.ru/most-fun-board-games-for-kids/>

<https://infourok.ru/kartoteka-zimnih-podvizhnih-igr-4001726.html>

<https://www.fizkult-ura.ru/sci/mobile_game/2>

<https://infourok.ru/sbornik-igr-i-uprazhneniy-na-razvitie-mishleniya-mladshego-shkolnika-2362977.html>

<https://nsportal.ru/detskiy-sad/fizkultura/2015/11/08/podvizhnye-igry-v-pomeshchenii>

<https://ilya-troitskiy.narod.ru/Uchebnik/Uchebnik.html>

**Приложение 1**

**Выявление уровня физической активности**

1. Как ты проводишь своё свободное время в выходные дни?

а) помогаю родителям б) занимаюсь физической культурой, спортом

в) смотрю телепередачи г) сижу за компьютером д) читаю книги

е) занимаюсь своим любимым делом

2. Сколько часов в неделю ты регулярно занимаешься физическими упражнениями помимо уроков физкультуры в школе?

а) от 1 до 2 часов б) от 2 до 3 часов в) более 3 часов

г) не занимаюсь

3. Делаешь ли ты каждое утро зарядку?

а) да б) иногда в) нет

4. Как ты проводишь каникулы?

а) отдыхаю в лагере б) уезжаю в деревню в) остаюсь дома

г) посещаю спортивные секции

5. Как ты добираешься из дома до школы и из школы до дома?

а) езжу на общественном транспорте б) пешком

в) подвозят родители

6. Среднее расстояние от твоего дома до школы:

а) меньше 1 км б) 1-3 км в) 4-5 км

г) больше 5 км

7. Какие виды регулярной двигательной активности ты чаще всего используешь?

а) оздоровительный бег, кроссы б) пешие прогулки в свободное время

в) занятия в спортивных секциях

8. Где ты предпочитаешь заниматься физическими упражнениями?

а) в школе б) в оздоровительном комплексе в) дома

9. Хотел бы ты, чтобы у тебя каждый день был урок физкультуры?

а) да б) нет

**Приложение 2**

Критерии выдачи опыта:

1. По местам:
   1. 1 место – 3 очка
   2. 2 место – 2 очка
   3. 3 место – 1 очко
2. Если в игре может быть 1 победитель – 5 очков;
3. Игры ловишки на убывание:
   1. Если игрок является ведущим, получает столько опыта, скольких поймал;
   2. Если игрок не является ведущим, то за победу – 5 очков.
4. Если игра одиночная (повтори узор и т.п.), то 1 очко за выполненное задание (элемент, часть);
5. Если игры ловишки, но не на убывание:
   1. Если игрок является ведущим, получает столько опыта, скольких поймал;
   2. Те игроки, которых не поймали за раунд – 1 очко.

Необходимый опыт для уровня:

1 уровень – 25 опыта

2 уровень – 40 опыта

3 уровень – 55 опыта

4 уровень – 70 опыта

5 уровень – 85 опыта

6 уровень – 100 опыта

7 уровень – 115 опыта

8 уровень – 130 опыта

9 уровень – 145 опыта

10 уровень – 160 опыта

(Каждый уровень требует на 15 очков опыта больше)

**Приложение 3**

Изображение выглядит как зарисовка, рисунок, диаграмма, Параллельный

Автоматически созданное описаниеКарточка персонажа