

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**  
**"Средняя школа № 13 имени Героя Советского Союза В.И. Манкевича»**

<b>РАССМОТРЕНО</b> На педагогическом совете Протокол № 1 от 29.08.2024 г.	<b>СОГЛАСОВАНО</b> Заместитель директора по ВР Лелеко Н.М.	<b>УТВЕРЖДЕНО</b> Директор МБОУ "Средняя школа № 13 им. Героя Советского Союза В.И. Манкевича" Макарова Г.В. Приказ № 179 от «30» 08. 2024 г.
--	--	--

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА**

«Настольные игры»

Социально-гуманитарное направление

рассчитана на детей 7-17 лет

Срок реализации: 1 год

Количество групп- 1

Количество учащихся- 15

Пивень Нина Александровна,  
педагог дополнительного образования

г. Ачинск, 2024

## **Пояснительная записка.**

Данная программа разработана для реализации в начальной школе в 1 классе. Темы и разделы выбраны с учетом имеющейся материальной базы.

### **Актуальность программы**

Игра - один из тех видов детской деятельности, которой используется взрослыми в целях воспитания первоклассников, обучая их различным действиям с предметами, способам и средствам общения. В игре ребёнок развивается как личность, у него формируется те стороны психики, от которых в последствии будут зависеть успешность его учебной и трудовой деятельности, его отношения с людьми. Игра, с одной стороны, создаёт зону ближайшего развития ребёнка, а потому является ведущей деятельностью в дошкольном возрасте. Это связано с тем, что в ней зарождаются новые, более прогрессивные виды деятельности и формирование умения действовать коллективно, творчески, произвольно управлять своим поведением. С другой стороны, её содержание питают продуктивные виды деятельности и постоянно расширяющийся жизненный опыт детей.

Значение игровой деятельности в первом классе очень велико, так как переход от ведущей деятельности дошкольников – игры к ведущей деятельности школьника – учебе не должен быть резким.

Настольные игры для детей достаточно часто выполняют дидактическую и педагогическую функции. Ведь посредством игрового действия можно проще всего научить ребенка решать развивающие задачи.

Ученые и психологи, говоря о настольных играх, подчеркивают их немалое влияние на интеллектуальные способности ребенка, а так же на его формирование личности. Особенно эффективны подобные игры в младшем школьном возрасте. Разумеется, речь идет не о таких играх, как, к примеру, бильярд настольный или футбол настольный, а о более простых вариантах.

Цель программы: формирование личностных качеств первоклассника, способствующих успешности его учебной и трудовой деятельности

#### ***Познавательный аспект***

- формирование и развитие различных видов памяти, внимания, воображения, а также логического мышления;

- формирование и развитие общеучебных умений и навыков.

#### ***Развивающий аспект***

- создать условия для развития мышления в ходе усвоения таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, выделять главное, доказывать и опровергать, делать умозаключения;
- способствовать развитию пространственного восприятия и сенсорно-моторной координации.

#### ***Воспитывающий аспект***

- воспитание системы межличностных отношений;

#### Задачи:

- формировать такое качество личности ребёнка, как саморегуляция действий с учётом задач количественной деятельности;
- создавать условия для плодотворного освоения первоклассником общественного опыта;
- формировать восприятие, мышление, память, речь;
- формировать умения решать практические задачи, поставленные самой игрой;
- научить применять обобщённые игровые способы для познания действительности;
- формировать нравственные отношения в игре.
- обеспечить эмоциональное развитие детей в игре.

Прогрессивное, развивающее значение игры состоит не только в реализации возможностей всестороннего развития ребенка, но и в том, что она способствует расширению сферы их интересов, возникновению потребности в занятиях становлению мотива новой деятельности - учебной, что является одним из важнейших факторов психологической готовности ребёнка к обучению в школе.

## Планируемые результаты освоения программы кружка «Настольные игры»

### Требования к личностным и метапредметным результатам

В результате изучения данного курса обучающиеся получают возможность формирования

#### личностных результатов:

- определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, при поддержке других участников группы и педагога, делать выбор, как поступить, опираясь на этические нормы.

#### Метапредметные результаты:

##### *Регулятивные УДД:*

- определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога;
- проговаривать последовательность действий в игре;
- учиться высказывать свое предположение (версию) ;
- учиться работать по предложенному педагогом плану;
- учиться отличать верно выполненные правила от неверных;
- учиться совместно с педагогом и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

##### *Познавательные УДД:*

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога;
- учиться добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт, информацию, полученную от педагога, и используя учебную литературу;
- учиться овладевать правилами разных игр

##### *Коммуникативные УДД:*

- учиться выражать свои мысли;
- учиться объяснять свое несогласие и пытаться договориться;
  - овладевать навыками сотрудничества в группе в совместной игре.

#### **Формы занятий:**

- по количеству детей, участвующих в занятии: коллективная, групповая;
- по дидактической цели: вводные занятия, практические занятия, комбинированные формы занятий.

#### **Режим занятий:**

Продолжительность занятий: 1 класс – 35 минут.

**Виды деятельности:** игровая, познавательная

## Содержание программы

### Виды настольных игр, с которыми знакомятся обучающиеся.

#### 1. Настольно-печатные игры

Настольно-печатные игры знакомят детей с буквами - «Азбука», где надо соотнести картинку и букву, с которой начинается изображенный объект. Игры, связанные с установлением причинно-следственных связей – «Что сначала, что потом?», учат построению связного рассказа. В ходе игр, помимо действий, ребенок должен научиться давать объяснение своего выбора, основываясь на практическом опыте, учиться рассуждениям (сначала берем картинку с нарисованным зернышком, потом с проросшим колоском), далее располагаются картинка с изображением последовательных операций уборки хлеба и последняя, где нарисована хлебопекарная продукция. Подготовиться к решению математических задач поможет игра «Мы считаем». В ней на карточках изображены ситуации, даны цифры и знаки для выкладывания решения задач. Например, на картинках изображены пять цветов и три бабочки. Можно спросить, всем ли бабочкам хватит цветов; на каждый ли цветок сядет бабочка? Или: 7 детей играют, на следующей картинке 2 ребенка убегают; вопросы могут звучать так: сколько всего детей гуляло, сколько детей ушло, сколько осталось на детской площадке?

Запомнить части суток, дни недели, месяцы и времена года помогут игры: «Круглый год», «Мой день», где представлены большие карты с изображением времен года, а на маленьких карточках рисунки с подробными изменениями в живой и неживой природе, соответствующие разным временам года.

Развивая гибкость ума, не следует забывать о гибкости руки, мелкой моторике. Такие игровые наборы, как «Юный модельер», «Юный архитектор», тренируют умения правильно держать карандаш, регулировать силу нажима, длину штриха, оценивать качество своей работы и не бояться ошибок, а исправлять их, создавая коллекцию одежды для бумажной куклы, собственный город с разнообразной архитектурой.

#### 2) Игры на выделение части и целого (пазлы)

Интересу к складыванию картинки способствует сюжетное содержание изображения – это сказочные персонажи детских книг, сценки из любимых мультфильмов, пейзажи, включающие животных и их детенышей, образцы архитектуры, живописи. Другими, более сложными, но очень полезными играми на соотнесение части и целого являются игры-головоломки «Магический квадрат», «Танграм», «Колумбово яйцо», «Монгольская игра». Каждая из предлагаемых игр содержит части различной формы, из которых можно создать разнообразные изображения, что очень полезно для развития

образного мышления и воображения. Возрастной диапазон таких игр достаточно велик, и часто без помощи взрослого построить изображение бывает сложно, трудность представляет игра, где элементы окрашены одинаково с двух сторон и для правильного решения игровой задачи следует перевернуть некоторые части.

3) Игры на развитие логического мышления включают: игры на классификацию и на сериацию. Рассмотрим их подробнее.

Игры на классификацию («Что какого цвета?», «Подбери по форме», «Большие и маленькие».) Усложнение игры может заключаться в частичном совпадении с образцом – зрительная опора позволит выбрать подходящие карточки для игры «Что может быть круглым?», «Что может быть красным?». В играх на классификацию можно добавить новое, не заложенное в правилах основание для подбора, например: что может быть круглым и съедобным? Легко ориентироваться на один признак, на два – сложнее, но попробуйте на три, например: что может быть маленьким, овальным, зеленым? Для детей пяти-шести лет полезно поиграть в «Волшебную машину», пропускающую в поездку, например, все мягкое и квадратное – подумать и отобрать из предложенного иллюстративного материала все подходящее: подушку, платок, кусочек хлеба, ковер. Если в семье разновозрастные дети, игра увлечет всех.

Часто в играх требуется умение выделять форму в предмете, собирая затем из знакомых форм образ, единую композицию. Такие игры могут содержать магниты, которые позволяют легко крепить детали к поверхности полотна, быстро собирать после окончания игры, создавать варианты сочетания форм, их взаимного пространственного расположения, цветового решения, играть на горизонтальных и вертикальных плоскостях.

Игра «Четвертый лишний» способствует развитию мышления, умению выделить основание, по которому из всех предметов на картине один не подходит, например, изображены люди и игрушка – кукла, объяснение ребенка может быть таким: «здесь все люди живые, а кукла – нет, она игрушечная».

Интерес для детей представляет игра «Логический поезд», в которой всем участникам поровну раздаются карточки с различными изображениями. По считалке первый кладет свою карточку, например – машину, следующий должен выбрать из имеющихся у себя подходящую и объяснить, в чем заключается соответствие (ребенок может положить любое другое средство транспорта или металлический предмет, мотивируя свой выбор материалом изготовления).

Игры на сериацию

Освоению сериации в образной форме способствует проигрывание сказок настольного плоскостного театра «Репка», «Колобок», где персонажи выстраиваются согласно сюжету в определенной последовательности друг за другом.

#### 4) Игры, развивающие образное мышление

Развитию образного мышления способствует проигрывание сказочных сюжетов, создание настольного зоопарка, фермы, постройка и обыгрывание детской площадки. Наборы для этих игр существуют в различных вариантах: картонном, деревянном, пластиковом, которые дети охотно дополняют деталями собственного изготовления, проявляя инициативность и самостоятельность в работе.

5) Игры домино предлагают определенную тематическую направленность: транспорт, животные, овощи и фрукты, сказочные герои или карточки с точками по количеству от «пусто» до шести. Задача игроков: фиксировать внимание сразу на двух концах ленты домино, удерживать задачу выбора подходящей карточки из своего набора, не показывая его остальным игрокам и не подглядывая к ним.

6) Настольные игры, направленные на формирование умения ориентироваться в пространстве  
В первом классе такая задача становится актуальной, ведь от детей требуется быстро сориентироваться в книге или тетради, найти середину листа, верх и низ, не путать правую и левую стороны, отступить определенное количество клеток с той или иной стороны, не заходить за линию при письме, правильно держать карандаш.

Ориентироваться в пространстве листа или клетках поможет игра-путешествие или графический диктант. Игровое поле представляет собой клетчатое основание, на котором будет находиться маленькая фигурка, например, Буратино, который хочет узнать, где спрятан золотой ключик, двигаясь по указанию ведущего: две клеточки (шага) вверх, одна направо, две клеточки (шага) вниз, одна направо. Путь можно отметить карандашом, для усложнения предложить детям придумать свои маршруты и рассказать о них. Введение сюжета повышает интерес к таким играм.

Маршрутные игры, лабиринты помогают овладеть умением выделять и зрительно проследить траекторию движения на игровом поле. С помощью кубика ребенок учится отсчитывать количество точек от любого числа, определенным движением выбрасывая кубик, прогнозировать возможное выпадение нужного количества точек на кубике для быстрого продвижения вперед. Возможность соревноваться и выиграть при равных стартовых условиях, двигаться к финишу пошагово, соблюдая очередность, и обязательные правила очень важны для развития произвольности. Умение

расшифровывать знаки и символы в игре способствует развитию символического мышления. Игры «Бродилки», «Лабиринт» предполагают использование кубика, фишек, передвижение осуществляется по игровому полю. Они имеют четко фиксированные правила, в отличие от самостоятельных игр, возникающих по инициативе самих детей. В таких играх может принимать участие вся семья. Взрослым необходимо самим ознакомиться с правилами, определить цель и ход игры, чтобы в доступной форме, по возможности более кратко донести полученные сведения до ребенка. Часто взрослые уступают ребенку, давая возможность выиграть, не совсем честно соблюдая правила. Ребенок, которому взрослые всегда уступали и позволяли выигрывать, окажется неподготовленным к возможному проигрышу, может болезненно воспринять свое поражение и отказаться от дальнейшего участия в совместных играх. Поэтому следует вначале продемонстрировать спокойное принятие проигрыша как возможного исхода игры – важно не победить любой ценой, а получить удовольствие, радость от участия в совместной игре, затем позволить проиграть и ребенку, проследив его реакцию и поддержав в нем уверенность, что в следующий раз он сможет выиграть. Вначале роль ведущего берет на себя взрослый, но по мере усвоения правил эта роль переходит ребенку. Далее партнерами по игре могут выступать и другие дети.

#### 7) Игры, способствующие усвоению знаков и символов и названий

Множество современных детских настольных игр содержит многоцветные наклейки, облегчающие усвоение знаков и символов, употребляемых в повседневной жизни: дорожные знаки, опознавательные знаки специальных транспортных средств, лечебных, образовательных учреждений, магазинов, центров культуры и спорта, названий животных и растений и др. Привлекают детей игры со штампами, печатями, наклейками, оставляющими на листе готовое изображение, которое легко обыграть, раскрасить, создать композицию.

#### 8) Игры «Морской бой», шашки и шахматы

##### *1. Настольно-печатные игры (6 часов)*

- Игра «Азбука»,
- Игра «Что сначала, что потом?»,
- Игра «Мы считаем».
- Игра «Круглый год»
- Игра, «Мой день»,
- Игра «Юный модельер»

##### *2. Игры на выделение части и целого (5 часов)*

- Пазлы
- «Магический квадрат»,
- «Танграм»,
- «Колумбово яйцо»,
- «Монгольская игра».

3. *Игры на классификацию (4 часа)*

- Игра «Что может быть» (классификация по одному, двум и трем признакам)
- «Волшебная машина»
- «Четвертый лишний»
- «Логический поезд»

4. *Игры на сериацию. (2 часа)*

- «Колобок»
- «Репка»

5. *Игры, развивающие образное мышление (3 часа)*

Постройка из бумаги, картона и подручных средств модели школьного двора, и обыгрывание ситуаций.

6. *Картинное домино (1 час)*

7. *Настольные игры, направленные на формирование умения ориентироваться в пространстве (5 часов)*

- «Муха»
- «Путешествия Буратино»
- «Лабиринт»
- «Бродилки»

8. *Игры, способствующие усвоению знаков и символов и названий (2 часа)*

- «Композиция из кругов»
- «Необычный рисунок»

9. *«Морской бой» (1 час)*

10. *Шашки – (2 часа)*

11. *Лото (2 часа)*

## Тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	Всего часов
1.	Вводное занятие. Из истории настольных игр. Виды игр. <i>Настольно-печатные игры</i> Игра «Азбука»	1
2.	Игра «Что сначала, что потом?»	1
3.	Игра «Мы считаем».	1
4.	Игра «Круглый год»	1
5.	Игра «Мой день»	1
6.	Игра «Юный модельер»	1
7.	<i>Игры на выделение части и целого</i> Пазлы	1
8.	«Магический квадрат»	1
9.	«Танграм»	1
10.	«Колумбово яйцо»	1
11.	«Монгольская игра»	1
12.	<i>Игры на классификацию</i> Игра «Что может быть» (классификация по одному, двум и трем признакам)	1
13.	«Волшебная машина»	1
14.	«Четвертый лишний»	1
15.	«Логический поезд»	1
16.	<i>Игры на сериацию.</i> «Колобок»	1
17.	<i>Игры на сериацию.</i> «Репка»	1
18	<i>Игры, развивающие образное мышление</i>	3
20.	- Постройка из бумаги, картона и подручных средств модели школьного двора, и обыгрывание ситуаций	
21	Картинное домино	1
22.	<i>Настольные игры, направленные на формирование умения ориентироваться в пространстве</i> «Муха»	1
23.	Игра «Путешествия Буратино»	1
24.	Игра«Лабиринт»	1

25-26.	Игра «Бродилки»	2
27.	<i>Игры, способствующие усвоению знаков и символов и названий «Композиция из кругов»</i>	1
28.	<i>Игры, способствующие усвоению знаков и символов и названий «Необычный рисунок»</i>	1
29.	«Морской бой»	1
30.	Игра в шашки	1
31.	Игра в шашки	1
32.	Игра в шашки	1
33.	Лото	1
34.	Лото	1

Литература:

- Значение игры для всестороннего развития личности ребёнка  
<http://www.maam.ru/detskijasad/znachenie-igry-dlja-vsestoronego-razvitija-lichnosti-rebenka.html>
- Значение настольных игр в развитии детей <http://satel.com.ua>
- Черемных С.А. Значение игры для психического развития ребенка.  
<http://nsportal.ru/vuz/pedagogicheskie-nauki/library/2013/03/27/znachenie-igry-dlya-psikhicheskogo-razvitiya-rebenka>