



Общеобразовательное частное учреждение "Частная школа "ЛИВИНГСТОН"  
ООЧУ "Частная школа "ЛИВИНГСТОН"

Место нахождения: Российская Федерация, Московская область, г.о. Мытищи,  
с.Троицкое, ул. Московская, д.24А ОГРН 10350055041537 ИНН 5029046624


Тел: +7-985-485-55-15

E-mail: livingstonschool.ru@gmail.com

Тел: +7-499-444-62-97

www.livingstonschool.ru

РАССМОТРЕНО  
Заместитель директора

 О.И.Фурдилова  
Приказ № 01-08/334 от  
«23» августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО  
Педагогический совет

Приказ № 01-08/334 от  
«23» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Директор

  
О.Б. Койда  
Приказ № № 01-08/334 от  
«23» августа 2023 г.,  


## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**внеурочной деятельности «Игровая гавань»**

для обучающихся 1-3 классов

с. Троицкое, 2023 г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Игровая гавань» имеет коммуникативную направленность и предназначена для уровня начального общего образования и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, Универсального кодификатора распределённых по классам проверяемых требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования и собственных разработок педагогического коллектива ООЧУ «Частная школа «Ливингстон».

Срок реализации курса внеурочной деятельности составляет 3 года (1-3 классы).

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

Направленность рабочей программы внеурочной деятельности заключается в изучении настольных игр как одной из досуговой деятельности, способствующая развитию таких навыков как логическое мышление, внимательность, память, актёрское мастерство и умение организовывать.

Игра является основой работы внеурочной деятельности «Игровая гавань». Игра, как вид деятельности, представляет собой уникальный феномен действительности. Её многоплановость и функциональность вызывает глубокий интерес в различных областях знаний – философии, этнографии, искусствоведении, психологии. Для ребёнка игра может выступать, как средство саморазвития, самореализации, саморегуляции, стрессового контроля.

Игра способствует раскрытию различных сторон личности, сплочению коллектива, является стимулом неигровых видов деятельности, таких как учёба, труд и т.д. Используя такие игровые формы, как обучающие игры, игровой тренинг, личностно-диагностические игры, социально-ориентационные игры, можно широко вовлекать в игровую деятельность ребят, как младшего, так и старшего дошкольного возраста. Особое внимание программа уделяет развитию в играх интеллектуальных характеристик личности: памяти, внимания, способности к релаксации и коммуникативности, эрудиции и логики.

Новизна программы основывается на комплексном подходе к подготовке ученика «новой формации», умеющего жить в современных социально-экономических условиях: компетентного, мобильного, с высокой культурой делового общения, готового к принятию самостоятельных решений, умеющего эффективно взаимодействовать с деловыми партнерами.

Актуальность программы коммуникативной направленности продиктована требованиями, которые предъявляет общество к человеку 21 века: ориентированность на знания и использование новых технологий, активное стремление расширить свой жизненный горизонт, установка на рациональное использование своего времени и проектирование своего будущего, здоровый и безопасный образ жизни, эффективное социальное сотрудничество.

Педагогическая целесообразность обусловлена необходимостью создания системы воспитания, наиболее полно удовлетворяющей интересы обучающихся.

## ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ КУРСА

**Целью программы внеурочной деятельности** является:

создание условий для интеллектуального развития и становления личности воспитанников, развитие коммуникативных навыков.

В совокупности это позволит достичь высоких показателей общеобразовательного развития учащихся, углубить и закрепить уже имеющиеся знания и получить дополнительные.

## **Задачи программы внеурочной деятельности:**

### **I. Познавательный аспект.**

- способствовать развитию внимательности и памяти, актёрских навыков и мастерства убеждения;
- изучение методов логического мышления.

### **II. Развивающий аспект.**

- развитие навыков аналитических способностей;
- сформировать основы толерантного взаимодействия;
- активизировать умственную и развивающую творческую деятельность;
- сформировать коммуникативные навыки.

### **III. Воспитательный аспект.**

- создать условия для самореализации детей;
- показать роль настольных игр для саморазвития и перспектив использования в современной жизни;
- развить познавательные процессы: память, внимание, мышление, воображение, восприятие;
- воспитать нравственную и духовную личность.

## **МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

### **«ИГРОВАЯ ГАВАНЬ» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ**

Срок реализации представленной программы курса внеурочной деятельности составляет 3 года: в 1 классе – 33 часа, во 2-3 классах – 34 часа, по 1 часу в неделю. Всего на курс отводится 101 учебный час.

## **СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

### **1 класс**

#### **1. Знакомство с настольными играми**

Знакомство с разными настольными играми, правила и основные понятия, связанные с играми.

#### **2. Математические игры**

Настольные игры, развивающие математические навыки. Игры на счет, распознавание чисел и форм, сравнение и классификация объектов.

#### **3. Логические игры**

Настольные игры, развивающие логическое мышление. Игры на логику, головоломки, собирание пазлов.

#### **4. Коммуникативные игры**

Настольные игры, развивающие коммуникативные навыки и навыки общения. Игры на общение, ролевые игры, игры-тренажеры по развитию речи.

#### **5. Творческие игры**

Настольные игры, развивающие творческие способности и воображение. Игры на рисование, игры на развитие фантазии, игры на сочинение и повествование историй.

## **6. Развлекательные игры**

Настольные игры, которые предназначены для развлечения и отдыха. Игры-головоломки, игры-викторины, игры-загадки.

### **2 класс**

#### **1. Знакомство с настольными играми**

Знакомство с разными настольными играми, правила и основные понятия, связанные с играми.

#### **2. Развитие ловкости и скорости реакции**

Настольные игры, развивающие ловкость и скорость реакции. Игры на умение анализировать, находить общее и различия, умение принимать быстрые решения.

#### **3. Развитие внимания**

Знакомство с правилами настольных игр «Детектив Глазок», «Дикие джунгли». Игра в настольные игры на внимание, нахождение объектов «Детектив Глазок» и символов «Дикие джунгли», «Капитаны», «Уно», «Монстрики».

#### **4. Развитие речи**

Знакомство с правилами настольных игр «Игросказ», «Экспромт». Игра в настольные игры, развивающие речь, сочинение историй «Игросказ», «Экспромт».

#### **5. Развитие гибкости мышления**

Знакомство с правилами настольных игр «Есть идея», «Чужая планета», «Дворяне и разбойники», «Говори наоборот». Игра в настольные игры и изобретение нового товара «Есть идея», нахождение наилучшего выхода «Дворяне и разбойники», «Чужая планета», «Искатели приключений».

#### **6. Развитие наблюдательности**

Знакомство с правилами настольных игр «Подарки», «Тот самый». Игра в настольные игры, угадать желаемые подарки для игроков «Подарки», выполнение тайных целей «Тот самый».

#### **7. Турниры по настольным играм**

Турнир по настольным играм «Алиас», «Поезд в Токио».

#### **8. Подведение итогов**

Презентация своей игры

### **3 класс**

#### **Раздел 1. Деловые игры.**

##### **Вводное занятие.**

Понятие деловые игры. Классификация деловых игр.

##### **Тема 1. Игры на знакомство.**

Понятие «игры на знакомство». Классификация игр на знакомство. Блок игр на знакомство. Алгоритм создания игр на знакомство. Создание собственного блока игр на знакомство. Проведение собственного блока игр на знакомство.

##### **Тема 2. Игры на сплочение.**

Понятие «игры на сплочение». Классификация игр на сплочение. «Биг Мак», «Путанка». Алгоритм создания игр на сплочение. Создание собственной тропы доверия. Проведение собственной тропы доверия.

##### **Тема 3. Дискуссионные игры.**

###### **Вводное занятие.**

Понятие дискуссионные. Классификация дискуссионных игр. «Кораблекрушение». «Дебаты». Алгоритм создания дискуссионной игры. Разработка дискуссионной игры. Проведение собственной дискуссионной игры.

#### **Тема 4. Диагностические игры.**

Понятие «диагностические игры». Классификация диагностических игр. «Чудесные превращения». Алгоритм создания диагностических игр. Создание собственной диагностической игры. Проведение диагностической игры.

#### **Раздел 2. Логические игры**

##### **Вводное занятие.**

Настольные игры. Классификация настольных игр. Знакомство.

##### **Тема 1. Мафия.**

Что такое «мафия». Правила и методы ведения игры. Жесты в мафии. Понятийный аппарат в мафии. Особенности игры за «чёрных» в мафии. Особенности игры за «красных» в мафии. Роль ведущего в мафии. Применение усвоенных навыков на практике. Турнир по «мафии».

##### **Тема 2. Эрудит игры.**

Понятие эрудит-игр. Классификация эрудит-игр и вопросов для них. Алгоритмы создания эрудит игры. «Пойми меня». «Брейн ринг». «Угадай мелодию». «Что? Где? Когда?». Самостоятельная разработка эрудит-игры.

##### **Тема 3. Настольные игры.**

Понятие «настольные игры». Классификация настольных игр. «Уно». «Башня». «Иманджинариум». «Лото». «Ходилка». Алгоритм создания настольной игры. Разработка собственной настольной игры. Защита разработанных игр. Создание собственной настольной игры. Проведение созданной настольной игры.

##### **Итоговое занятие.**

В рамках итогового занятия ребята придумывают как организовать турнир по настольным играм и проводят его для детей школы.

### **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИГРОВАЯ ГАВАНЬ»**

В результате изучения иностранного языка в начальной школе у обучающегося будут сформированы личностные, метапредметные и предметные результаты, обеспечивающие выполнение ФГОС НОО и его успешное дальнейшее образование.

#### **Личностные результаты**

Личностные результаты освоения курса внеурочной деятельности начального общего образования достигаются в единстве учебной и воспитательной деятельности. Организации в соответствии с традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе правилами и нормами поведения и способствуют процессам самопознания, самовоспитания и саморазвития, формирования внутренней позиции личности.

Личностные результаты освоения курса внеурочной деятельности начального общего образования должны отражать готовность обучающихся руководствоваться ценностями и приобретение первоначального опыта деятельности на их основе, в том числе в части:

##### ***Гражданско-патриотического воспитания:***

- 1) становление ценностного отношения к своей Родине — России;
- 2) осознание своей этнокультурной и российской гражданской идентичности;
- 3) сопричастность к прошлому, настоящему и будущему своей страны и родного края;
- 4) уважение к своему и другим народам;
- 5) первоначальные представления о человеке как члене общества, о правах и ответственности, уважении и достоинстве человека, о нравственно-этических нормах поведения и правилах межличностных отношений.

***Духовно-нравственного воспитания:***

- 1) признание индивидуальности каждого человека;
- 2) проявление сопереживания, уважения и доброжелательности;
- 3) неприятие любых форм поведения, направленных на причинение физического и морального вреда другим людям.

***Эстетического воспитания:***

- 1) уважительное отношение и интерес к художественной культуре, восприимчивость к разным видам искусства, традициям и творчеству своего и других народов;
- 2) стремление к самовыражению в разных видах художественной деятельности.

***Физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:***

- 1) соблюдение правил здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни в окружающей среде (в том числе информационной);
- 2) бережное отношение к физическому и психическому здоровью.

***Трудового воспитания:***

- 1) осознание ценности труда в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах трудовой деятельности, интерес к различным профессиям

***Экологического воспитания:***

- 1) бережное отношение к природе;
- 2) неприятие действий, приносящих ей вред.

***Ценности научного познания:***

- 1) первоначальные представления о научной картине мира;
- 2) познавательные интересы, активность, инициативность, любознательность и самостоятельность в познании.

### **Метапредметные результаты**

Метапредметные результаты освоения курса внеурочной деятельности начального общего образования должны отражать:

**Овладение универсальными учебными познавательными действиями:**

1. ***Базовые логические действия:***

- 1) сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;
- 2) объединять части объекта (объекты) по определённому признаку;
- 3) определять существенный признак для классификации, классифицировать предложенные объекты;
- 4) находить закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях на основе предложенного педагогическим работником алгоритма;
- 5) выявлять недостаток информации для решения учебной (практической) задачи на основе предложенного алгоритма;
- 6) устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, поддающихся непосредственному наблюдению или знакомых по опыту, делать выводы.

2. ***Базовые исследовательские действия:***

- 1) определять разрыв между реальным и желательным состоянием объекта (ситуации) на основе предложенных педагогическим работником вопросов;
- 2) с помощью педагогического работника формулировать цель, планировать изменения объекта, ситуации;
- 3) сравнивать несколько вариантов решения задачи, выбирать наиболее подходящий (на основе предложенных критериев);
- 4) проводить по предложенному плану опыт, несложное исследование по установлению особенностей объекта изучения и связей между объектами (часть целое, причина следствие);

- 5) формулировать выводы и подкреплять их доказательствами на основе результатов проведенного наблюдения (опыта, измерения, классификации, сравнения, исследования);
- 6) прогнозировать возможное развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях.

### **3. Работа с информацией:**

- 1) выбирать источник получения информации;
- 2) согласно заданному алгоритму находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде;
- 3) распознавать достоверную и недостоверную информацию самостоятельно или на основании предложенного педагогическим работником способа её проверки;
- 4) соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся) правила информационной безопасности при поиске информации в сети Интернет;
- 5) анализировать и создавать текстовую, видео, графическую, звуковую, информацию в соответствии с учебной задачей;
- 6) самостоятельно создавать схемы, таблицы для представления информации.

### **Овладение универсальными учебными коммуникативными действиями:**

#### **1. Общение:**

- 1) воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде;
- 2) проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии;
- 3) признавать возможность существования разных точек зрения;
- 4) корректно и аргументированно высказывать своё мнение;
- 5) строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;
- 6) создавать устные и письменные тексты (описание, рассуждение, повествование);
- 7) готовить небольшие публичные выступления;
- 8) подбирать иллюстративный материал (рисунки, фото, плакаты) к тексту выступления.

#### **2. Совместная деятельность:**

- 1) формулировать краткосрочные и долгосрочные цели (индивидуальные с учётом участия в коллективных задачах) в стандартной (типовой) ситуации на основе предложенного формата планирования, распределения промежуточных шагов и сроков;
- 2) принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- 3) проявлять готовность руководить, выполнять поручения, подчиняться;
- 4) ответственно выполнять свою часть работы;
- 5) оценивать свой вклад в общий результат;
- 6) выполнять совместные проектные задания с опорой на предложенные образцы.

### **Овладение универсальными учебными регулятивными действиями:**

#### **1. Самоорганизация:**

- 1) планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;
- 2) выстраивать последовательность выбранных действий;

#### **2. Самоконтроль:**

- 1) устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности;
- 2) корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.

## Предметные результаты

Предметные результаты курса внеурочной деятельности «Игровая гавань» предусматривает задания, упражнения, игры на формирование коммуникативных, интеллектуальных навыков. Это способствует появлению желания общению с другими людьми, занятиями интеллектуальными видами деятельности; формированию умений работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 1 КЛАСС

№ п/п	Наименование модулей и тем программы	Количество часов	
		Всего	Проектные работы
1.	Знакомство с настольными играми	1	
2	Математические игры	7	1
3	Логические игры	6	1
4	Коммуникативные игры	6	1
5	Творческие игры	6	1
6	Развлекательные игры	7	1
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		33 часа	5

### 2 КЛАСС

№ п/п	Наименование модулей и тем программы	Количество часов	
		Всего	Проектные работы
1.	Знакомство с различными видами настольных игр	1	
2.	Развитие ловкости и скорости реакции	6	1
3.	Развитие внимания	6	1
4.	Развитие речи	6	1
5.	Развитие гибкости мышления	6	1
6.	Развитие наблюдательности	6	1
7.	Турниры по настольным играм	2	
8.	Подведение итогов	1	1
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34 часа	6

### 3 КЛАСС

№ п/п	Наименование модулей и тем программы	Количество часов	
		Всего	Проектные работы
1.	Деловые игры. Вводное занятие.	1	
2.	Деловые игры. Игры на знакомство	2	
3.	Деловые игры. Игры на сплочение	3	1



4.	Деловые игры. Дискуссионные игры	3	1
5.	Деловые игры. Диагностические игры	3	
6.	Деловые игры. Итоговое занятие	1	1
7.	Логические игры. Вводное занятие.	1	
8.	Логические игры. Мафия	3	1
9.	Логические игры. Эрудит-игры	4	
10.	Логические игры. Настольные игры	5	
11.	Логические игры. Итоговое занятие	1	1
12.	Ролевые игры. Сюжетные ролевые игры	3	
13.	Ролевые игры. Квест-игры	3	1
14.	Ролевые игры. Итоговое занятие	1	1
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34 часа	7

### ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 1 КЛАСС

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	
		Всего	Проектные работы
1	Знакомство с различными видами настольных игр	1	
2	Развитие логического мышления. Шашки, шахматы.	1	
3	Развитие логического мышления. Игры с шахматной доской: уголки	1	
4	Развитие логического мышления. Игры с шахматной доской: 4 в ряд	1	
5	Развитие логического мышления. Цветовой код	1	
6	Развитие логического мышления. Игры на бумаге (крестики-нолики)	1	
7	Развитие логического мышления. Крестики нолики 3Д	1	1
8	Развитие навыков работы в команде. Элементы веревочного курса	1	
9	Развитие навыков работы в команде. Элементы веревочного курса	1	
10	Развитие навыков работы в команде. «Охотники за сокровищами против призраков»	1	
11	Развитие навыков работы в команде. «Ритм и вызов»	1	
12	Развитие навыков работы в команде. «Запретный остров»	1	1
13	Развитие математических навыков. Лото	1	
14	Развитие математических навыков. Домино	1	
15	Развитие математических навыков. Турбосчет	1	
16	Развитие математических навыков. Геометрика	1	

17	Развитие гибкости мышления. Коровы 006	1	
18	Развитие гибкости мышления. А что, если..?	1	
19	Развитие гибкости мышления. Необитаемый остров	1	
20	Развитие гибкости мышления. Кварто	1	
21	Развитие гибкости мышления. Проект	1	1
22	Развитие пространственного мышления. Где это было?	1	
23	Развитие пространственного мышления. Вершки-корешки	1	
24	Развитие пространственного мышления. Пирамида	1	
25	Развитие пространственного мышления. Проект	1	1
26	Развитие творческих навыков. Лего	1	
27	Развитие творческих навыков. Магнитный конструктор	1	
28	Развитие творческих навыков. Диксит	1	
29	Развитие творческих навыков. Активности для детей	1	
30	Развитие творческих навыков. Проект	1	1
31	Игровые блиц-турниры. Конструирование	1	
32	Игровые блиц-турниры. Коровы 006	1	
33	Подведение итогов		1
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		33 часа	6

### ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 2 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов	
		Всего	Практические работы
1	Знакомство с различными видами настольных игр	1	
2	Развитие ловкости и скорости реакции. Игры с мячом	1	
3	Развитие ловкости и скорости реакции. Доббль	1	
4	Развитие ловкости и скорости реакции. Дженга	1	
5	Развитие ловкости и скорости реакции. На заказ	1	
6	Развитие ловкости и скорости реакции. Айс класс	1	

7	Развитие ловкости и скорости реакции. Проект	1	1
8	Развитие внимания. Уно	1	
9	Развитие внимания. Монстрики	1	
10	Развитие внимания. Детектив Глазок	1	
11	Развитие внимания. Дикие джунгли	1	
12	Развитие внимания. Капитаны	1	
13	Развитие внимания. Проект	1	1
14	Развитие речи. Игростказ	1	
15	Развитие речи. Экспромт	1	
16	Развитие речи. Алиас	1	
17	Развитие речи. Угадай по описанию	1	
18	Развитие речи. Я вижу...	1	
19	Развитие речи. Бип	1	1
20	Развитие гибкости мышления. Говори наоборот	1	
21	Развитие гибкости мышления. Классификация	1	
22	Развитие гибкости мышления. Кварто	1	
23	Развитие гибкости мышления. Дворяне и разбойники	1	
24	Развитие гибкости мышления. Пентаго	1	
25	Развитие гибкости мышления. Нелогичные ассоциации	1	1
26	Развитие наблюдательности. Подарки	1	
27	Развитие наблюдательности. Тот самый	1	
28	Развитие наблюдательности. Почему он	1	
29	Развитие наблюдательности. Найди отличия	1	
30	Развитие наблюдательности. Что изменилось	1	
31	Развитие наблюдательности. Место преступления	1	1
32	Турниры по настольным играм	1	
33	Турниры по настольным играм	1	
34	Подведение итогов	1	1
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34 часа	6

**ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ  
3 КЛАСС**

№ п/п	Тема урока	Количество часов	
		Всего	Практические работы
1.	Деловые игры. Вводное занятие	1	
2.	Деловые игры. Игры на знакомство. Снежный ком. Кто я. Часики	1	
3.	Деловые игры. Игры на знакомство. Посылочка. Расскажи обо мне. Поменяйтесь местами	1	
4.	Деловые игры. Игры на сплочение. Биг мак. Счет до десяти	1	
5.	Деловые игры. Игры на сплочение. Пу- танка. Все на борт	1	
6.	Деловые игры. Игры на сплочение.	1	1
7.	Деловые игры. Дискуссионные игры. Кошки лучше собак	1	
8.	Деловые игры. Дискуссионные игры. Хорошие привычки	1	
9.	Деловые игры. Дискуссионные игры. Мягкие игрушки предназначены только для маленьких детей	1	1
10.	Деловые игры. Диагностические игры. Сам о себе	1	
11.	Деловые игры. Диагностические игры. Чудесные превращения	1	
12.	Деловые игры. Диагностические игры. Экран настроения	1	
13.	Деловые игры. Итоговое занятие. Экран настроения	1	1
14.	Логические игры. Вводное занятие	1	
15.	Логические игры. Мафия. Правила. Ход игры	1	
16.	Логические игры. Мафия. Маски	1	1
17.	Логические игры. Мафия. Игра	1	
18.	Логические игры. Эрудит-игры. Пойми меня	1	
19.	Логические игры. Эрудит-игры. Брейн- ринг	1	
20.	Логические игры. Эрудит-игры. Угадай мелодию	1	
21.	Логические игры. Эрудит-игры. Что? Где? Когда?	1	
22.	Логические игры. Настольные игры. Уно	1	
23.	Логические игры. Настольные игры. Башня	1	
24.	Логические игры. Настольные игры. Имаджинариум	1	
25.	Логические игры. Настольные игры. Лото	1	

26.	Логические игры. Настольные игры. Ходилка	1	
27.	Логические игры. Итоговое занятие. Создание своей игры	1	1
28.	Ролевые игры. Сюжетно-ролевые игры. Зверополис	1	
29.	Ролевые игры. Сюжетно-ролевые игры. Остаться в живых	1	
30.	Ролевые игры. Сюжетно-ролевые игры. Ночь Триффидов	1	
31.	Ролевые игры. Квест-игры. Выйди из комнаты	1	
32.	Ролевые игры. Квест в реальности	1	
33.	Ролевые игры. Квест-игры. Создание своего квеста	1	1
34.	Ролевые игры. Итоговое занятие. Проведение своего квеста	1	1
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34 часа	7

## **УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

### **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

1. Комплекты настольных игр
2. Косенко Н.Т. «Формирование творческой активности в игре»// Дошкольное воспитание – 1999 г. № 12;
3. Пидкасистый П.И. «Технология игры в обучении» - М., Просвещение, 1992 г.;

### **ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ**

- 1 <https://tesera.ru> Тесера - основной Российский сайт о настольных играх. Дата обращения 04.04.20
- 2 <http://boardgamer.ru> Настольные игры: Настольный блог. Дата обращения 04.04.20
- 3 <http://2fishki.ru> Обзоры настольных игр для взрослых и детей. Дата обращения 04.04.20
- 4 <https://www.youtube.com/user/boardfilch> Твой игровой. Видеообзоры настольных игр. Дата обращения 15.08.19
- 5 <https://skyruk.livejournal.com> Блог Д. Скирюк о древних настольных играх. Дата обращения

15.08.19

6 [http://www.gamer.ru/boardgames/o-nih-mechtali-vse-deti-sovetskie-nastolnye-igry-70h-90h-godov-foto-obzor#gallery\[in\\_post\]/25](http://www.gamer.ru/boardgames/o-nih-mechtali-vse-deti-sovetskie-nastolnye-igry-70h-90h-godov-foto-obzor#gallery[in_post]/25)  
<https://www.liveinternet.ru/users/natali2311/post177224225> Настольные игры царской России.