

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Бабушкинская средняя школа»

Принята на заседании  
педагогического совета  
протокол № 1 от 28.08.2025 г.

Утверждена приказом  
директора МБОУ  
«Бабушкинская СШ»  
№ 219 от 28.08.2025 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
социально-гуманитарной направленности  
«Давайте поиграем»**

Возраст обучающихся: 7-11 лет  
Срок реализации программы: 1 год

Педагог дополнительного образования  
Самодурова Светлана Александровна

с.им. Бабушкина  
2025 год

## **Пояснительная записка**

### **Направленность программы**

Программа «Давайте проиграем» является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой социально-гуманитарной направленности стартового уровня.

### **Актуальность**

Актуальность представленной программы в том, что она позволяет учащимся самостоятельно и с пользой организовывать свой досуг, не прибегая к информационным технологиям, освобождая от компьютерной зависимости. Программа развивает воображение и интеллект, умение наблюдать, размышлять, делать выводы. В процессе освоения игр реализуется и развивается стремление к познанию в полной мере. Это стремление является природным свойством высокоорганизованного мозга и лежит в основе обучения и приобретения любого научного знания.

**Педагогическая целесообразность** заключается в том, что она обеспечивает развитие интеллектуальных общих умений, творческих способностей у обучающихся, необходимых для дальнейшей самореализации и формирования личности ребенка, позволяет ребёнку проявить себя, выявить свой творческий потенциал.

Дополнительная общеобразовательная программа составлена с учетом требований основных **государственных и ведомственных нормативных документов:**

Федеральный закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ (с последующими изменениями);

«Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629);

Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. №

678-р);

Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту "Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3) (с изменениями);

Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);

Концепция развития дополнительного образования детей в Вологодской области с использованием персонифицированного учета и персонифицированного финансирования дополнительного образования детей (постановление Правительства ВО от 15.06.2021 №626);

Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Вологодской области (приказ Департамента образования ВО от 22.09.2021 № 20-0009/21);

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

«Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей» (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 г. N 467);

Устав МБОУ «Бабушкинская СШ», утвержденный приказом Управления образования Бабушкинского муниципального района от 28.11.2016 г. № 256;

Положение о системе оценок, форм, порядке и периодичности промежуточной и итоговой аттестации МБОУ «Бабушкинская СШ», принятое на педагогическом совете, приказ № 74 от 19.03.2018 г.

**Новизна** данной программы заключается в соединении двух направлений: научно-познавательного – при освоении нового учебного материала, решении сложных игровых задач и прикладного – при создании и

моделировании элементов игры.

### **Отличительные особенности программы**

Один из блоков программы посвящен созданию настольной игры собственными руками. Моделирование и ручное творчество, как часть программы, развивает важные навыки координации движений, концентрацию внимания, умение работать с различными инструментами и материалами, развивая наблюдательность, усидчивость, точность и аккуратность.

### **Цель и задачи программы**

Цель программы – развитие памяти и внимания детей через интеллектуальные и развивающие игры.

#### **Задачи:**

##### **Обучающие:**

- познакомить учащихся с разными видами интеллектуальных игр;
- научить созданию самодельных игр.

##### **Развивающие:**

- развивать у учащихся наблюдательность, познавательную активность и кругозор;
- развивать творческие и интеллектуальные способности.

##### **Воспитывающие:**

- формировать навык полезного проведения досуга;
- создать необходимые условия для личностного развития, профессионального самоопределения и творческого труда обучающихся.

### **Срок реализации программы**

Программа рассчитана на один учебный год (с сентября по май), что составляет 68 часов.

1 модуль с 1 сентября по 30 декабря - 32 ч.

2 модуль с 12 января по 26 мая - 36 ч.

### **Режим, формы занятий**

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа (продолжительность 40 минут).

Формой осуществления образовательного процесса является учебная группа (наполняемость 10 – 12 детей) с постоянным составом, составленная по возрастному принципу (дети от 7 до 11 лет).

Программа реализуется на русском языке.

### **Характеристика участников программы**

Данная программа сориентирована на детей 7-11 лет. Приём в группы осуществляется без предварительного отбора при наличии желания обучающегося. Зачисление проводится по заявлению родителей (законных представителей). Наполняемость группы 10-12 обучающихся.

### **Планируемые результаты**

После освоения программы дополнительного образования обучающиеся **должны знать:**

- технику безопасности работы с используемыми в процессе создания игры инструментами и материалами;
- отдельные формы и виды игр;
- основные понятия, используемые в играх: структура игры, правила игры, игровое поле, фишки, фигуры и т.п.

**должны уметь:**

- разбираться в структуре отдельных интеллектуальных игр;
- применять правила игры на практике;
- самостоятельно изготавливать отдельные игры;
- моделировать и конструировать из разных материалов;
- взаимодействовать друг с другом во время игры или создания совместной самодельной игры;
- самостоятельно и с пользой организовать свой досуг.

### **Формы подведения итогов реализации программы.**

Программа предполагает три вида контроля.

*Текущий контроль* проводится на каждом занятии с целью выявления и устранения ошибок, и получения качественного результата освоения программного материала – анализ, беседа, наблюдение, тест, практическая работа, конкурс, конструирование и решение задач.

*Промежуточный контроль* проводится после изучения 1 модуля по изученным темам в форме тестирования.

*Итоговый контроль* в конце года проводится для оценки результатов освоения программы в форме защиты проекта.

### **Учебный план 1 модуля «Знакомство с разнообразием игр»**

№	Название тематических блоков и тем	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		теория	прак тика	всего	
1.	Формы и виды игр. Структура и правила игры	14	16	30	
1.1	Вводное занятие	2		2	Наблюдение, опрос
1.2	Игры с бумагой и карандашом	2	6	8	Опрос, выполнение практической работы
1.3	Игры головоломки	4	4	8	Опрос, выполнение практической работы
1.4	Настольные игры	4	4	8	Выполнение практической работы

1.5	Викторины и кроссворды	2	2	4	Опрос, выполнение практической работы
2.	Итоговое занятие по 1 модулю.		2	2	Тестирование
	Итого	32ч.			

## Содержание учебного плана 1 модуля

### Жанры и виды игр. Структура и правила игры

#### 1.1. Вводное занятие.

Теория. Знакомство с учащимися. Правила техники безопасности, правила поведения в группе. Игра, основные понятия. Понятие «Жанр игры». Разнообразие игр.

Практика. Игры на знакомство: «Снежный ком», «Поймай мяч и расскажи о себе», «Проверь свое чутье», «Старая сказка с новым концом».

#### 1.2. Игры с бумагой и карандашом естественно-научной направленности

Теория. Игры: основные понятия, формы игр с бумагой и карандашом.

Практика. Игры: «Бином», «Категории», «Цепочка метаграмм», «Крестики-нолики на бесконечном поле», «Морской бой», «Разворотыши», «Писатель», «Телеграмма», «Кроссворды», «На что это похоже?»

#### 1.3. Игры головоломки естественно-научной направленности

Теория. Классификация головоломок:

- устные головоломки;
- письменные головоломки;
- головоломки с предметами;
- механические головоломки: кубик рубик, тантаграмм, ханойская башня и т.д.;
- проволочные головоломки.

Практика. «Решение головоломок». Загадки, шарады, данетки на экологическую тему. Игры со спичками (палочками), с монетками. Составление пазлов.

#### **1.4. Настольные игры**

Теория. История настольных игр, классификация, структура и правила отдельных настольных игр.

Практика. Игры карточные: «Зверометр», «Ёжик-потеряшка», «Зоомагия», «Турбосчёт», «Это факт». Игры с фигурами традиционные: шашки, шахматы, нарды. Игры настольные развивающие: «Энциклопедия животных», «Царство животных», «В мире растений», «Угадай кто». Игры на развитие коммуникативных навыков и воображения: «Имаджинариум», «Эллис», «Экивоки»

#### **1.5. Экологические викторины**

Теория. Игры-викторины: структура, правила игр.

Практика. Игры-викторины настольные «Царство животных», «Царство растений», «Энциклопедия животного мира», «Животные России». Игры-викторины с использованием программ для создания профессиональных презентаций и видеофильмов: «Заповедный напев», «Что сколько разлагается».

### **2. Итоговое занятие по 1 модулю – тестирование.**

#### **Календарный учебный график 1 модуля**

Учебные занятия начинаются 1 сентября и заканчиваются 30 декабря 2025 г. Допускается изменение форм занятий, проведение воспитательных мероприятий.

№	Месяц	Число/ Время проведе ния занятия	Фор ма заня тия	Кол- во часо в	Тема занятия	Место провед ения	Форма контроля
1.	Сентябрь	Согласно расписанию учреждения	Групп пова я	2 час	Вводное занятие. Теория. Знакомство с учащимися. Правила техники безопасности, правила поведения в группе.	МБОУ «Бабушкинская СШ»	Беседа
2.	Сентябрь		Групп пова я	2 час	Игры с бумагой и карандашом естественно- научной направленности.		Демонстрация, наблюдение
3.	Сентябрь		Групп пова я	2 час	Игры головоломки естественно-научной направленности Теория. Классификация головоломок.		Демонстрация, наблюдение
4.	Сентябрь		Гр.	2 час	«Решение головоломок». Загадки, шарады,		Демонстрация,

					данетки на экологическую тему.		наблюдение
5.	Октябрь		Гр.	2 час	История настольных игр, классификация, структура и правила отдельных настольных игр.		Демонстрация, наблюдение
6.	Октябрь		Гр.	2 час	Игры с фигурами традиционные: шашки, шахматы, нарды.		Демонстрация, наблюдение
7.	Октябрь		Гр.	2 час	Упражнения на развитие гибкости и чувства терпения.		Беседа
8.	Октябрь		Гр.	2 час	Упражнения на развитие точности и ловкости движений.		Демонстрация, наблюдение
9.	Ноябрь		Гр.	2 час	Игры карточные: «Зверометр», «Ёжик-потеряшка».		Наблюдение
10.	Ноябрь		Гр.	2 час	Игры карточные: «Зоомагия», «Турбосчёт», «Это факт».		Демонстрация, наблюдение
11.	Ноябрь		Гр.	2 час	Игры с фигурами традиционные: шашки, шахматы, нарды.		Демонстрация, наблюдение
12.	Ноябрь		Гр.	2 час	Игры настольные развивающие: «Энциклопедия животных», «Царство животных», «В мире растений», «Угадай кто».		Демонстрация

13.	Декабрь		Гр.	2 час	Игры на развитие коммуникативных навыков и воображения: «Имаджинариум», «Эллис», «Экивоки».		Наблюдение
14.	Декабрь		Гр.	2 час	Игры-викторины с использованием программ для создания профессиональных презентаций и видеофильмов: «Заповедный напев», «Что сколько разлагается».		Наблюдение
15.	Декабрь		Гр.	2 час	Экологические викторины Игры-викторины: структура, правила игр.		Демонстрация, наблюдение
16.	Декабрь		Гр.	2 час	<b>Итоговое занятие по 1 модулю.</b> Промежуточный контроль.		Тестирование.
Итого				32 ч.			

**Учебный план 2 модуля «Игры своими руками»**

№	Название тематических блоков и тем	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Теория	Практика	Всего	
<b>1.</b>	<b>Игра своими руками. Подготовка</b>				
1.1	Знакомство с самодельными играми	2	2	4	Наблюдение, опрос
1.2	Выполнение эскизов игры	2	4	6	Выполнение практической работы
<b>2.</b>	<b>Игра своими руками. Создание игры</b>				
2.1.	Разработка общей для целой группы игры. Определение правил игры.	2	4	6	Наблюдение, опрос
2.2	Создание общей игры.	2	6	8	Выполнение практической работы
2.3	Разработка структуры индивидуальной самодельной игры. Определение правил игры.	-	2	2	Наблюдение, опрос
2.4	Создание своей игры	-	2	2	Выполнение практической работы
<b>3.</b>	<b>Турнир «Моя игра»</b>				
3.1	Выставка игр		4	4	Презентация своей игры
3.2	Турнир новых игр	2	1	3	Участие в турнире
<b>4.</b>	<b>Итоговое занятие по 2 модулю</b>				
	<b>Итого часов</b>	<b>10</b>	<b>26</b>	<b>36</b>	Защита проектов

## Содержание учебного плана 2 модуля

### 1. Игра своими руками. Подготовка .

#### 1.1 Знакомство с самодельными играми.

Теория. Самодельные игры по принципу «Крестики-нолики», «Пазлы», «Мемори», «Чижи и синички», «Белые и воронье»

Практика. Игры «Мемори», «Чижи и синички», «Белые и воронье»

#### 1.2 Выполнение пробных эскизов игры.

Теория. Примеры самодельных настольных игр: структура, правила игр.

Практика. Создание эскизов игры, игрового поля. Подбор материалов для изготовления элементов игры.

#### 1.3 Знакомство и работа с различными материалами для создания новой игры.

Теория. Свойства различных материалов (модулин, соленое тесто, бумага, картон клей, краски и др.). Идеи применения этих материалов в создании игры.

Практика. Лепка простых фигур из пластичных материалов: фишек, атрибутов для игр «Крестики-нолики», «Мельница», «Гонки червячков». Бумажные модели, оригами.

### 2. Игра своими руками. Создание игры .

#### 2.1 Разработка общей для группы самодельной игры. Определение правил игры.

Теория. Природные явления. Экологическая игра на укрепление памяти «Природа и погода»: структура и правила игры. Понятие плана действий.

Практика. Выполнение эскизов карточек с изображениями природных объектов и явлений (снег, дождь, туча, солнце, горы, дерево, цветок, бабочка и т.д.). Обсуждение этапов создания новой игры, количества создаваемых предметов, выбор картинок для карточек.

## **2.2 Создание общей игры**

Теория. Правила техники безопасности при работе с бумагой и ножницами. правила вырезания.

Практика: Вырезание карточек из картона, изображение на них природных объектов и явлений. Игра «Мемори. Природа»

## **2.3 Разработка структуры индивидуальной самодельной игры.**

### **Определение правил игры.**

Теория. Самодельные игры. Структура и правила игр.

Практика. Выбор игры для создания ее своими руками. Название игры, план работы, правила, перечень элементов игры.

## **2.4 Создание своей игры**

Теория. Структура игр «Чижи и синички», «Белые и вороны». Правила игры, перечисление элементов.

Практика. Создание игрового поля и фишек к выбранной игре («Чижи и синички» или «Белые и вороны»). Презентация собственной игры, коллективное обсуждение, анализ собственной работы, эмоционального состояния, полученного от успешной (неуспешной) деятельности.

## **3. Турнир «Моя игра».**

### **3.1 Выставка игр**

Теория. Самодельные игры. Рекомендации (план) по презентации своей  
Оборудование: самодельные игры, подставки для игр, распечатанные заголовки с названиями игр.

Практика. Выставка игр. Презентация учащимися своих игр.

### **3.2 Турнир самодельных игр**

Теория. Понятие «Турнир». Правила турнира.

Практика. Турнир. Подведение итогов. Награждение.

## **4. Итоговое занятие по 2 модулю**

### Календарный учебный график 2 модуля

Учебные занятия начинаются с 12 января и заканчиваются 26 мая (2026 год).

Итоговая аттестация по программе проводится в мае.

№ п/п	Месяц	Число Время проведен ия занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведе ния	Форма контроля
1	Январь	Согласно расписанию учреждения	Групповая	2 час	Игра своими руками. Подготовка .	МБОУ «Бабушкинская СПШ»	Беседа
2	Январь		Гр.	2 час	Знакомство с самодельными играми.		Наблюдение
3	Январь		Гр.	2 час	Самодельные игры по принципу «Крестики-нолики», «Пазлы», «Мемори».		Демонстрация, наблюдение
4	Январь		Гр.	2 час	Выполнение пробных эскизов игры.		Демонстрация, наблюдение
5.	Февраль			2 час	Знакомство и работа с различными материалами для создания новой игры.		Демонстрация, наблюдение
6.	Февраль			2 час	Разработка общей для группы самодельной игры. Определение правил игры.		Демонстрация, наблюдение
7.	Февраль				2 час		Создание общей игры.

8.	Февраль		2 час	Презентация собственной игры, коллективное обсуждение, анализ собственной работы.		Наблюдение
9.	Март		2 час	Разработка структуры индивидуальной самодельной игры.		Демонстрация, наблюдение
10.	Март		2 час	Экологическая игра на укрепление памяти «Природа и погода»: структура и правила игры.		Демонстрация, наблюдение
11.	Март		2 час	Вырезание карточек из картона, изображение на них природных объектов и явлений.		Демонстрация, наблюдение
12.	Апрель		2 час	Игра «Мемори. Природа»		Наблюдение
13.	Апрель		2 час	Выбор игры для создания ее своими руками. Название игры, план работы, правила, перечень элементов игры.		Демонстрация, наблюдение
14.	Апрель		2 час	Создание своей игры Структура игр «Чижи и синички», «Белые и воронье». Правила игры, перечисление элементов.		Наблюдение
15.	Апрель		2 час	Турнир самодельных игр.		Демонстрация, наблюдение
16.	Май		2 час	Самодельные игры. Рекомендации (план) по презентации своей.		наблюдение
17.	Май		2 час	Турнир. Подведение итогов. Награждение.		Наблюдение
18.	Май		2 час	<b>Итоговое занятие. Итоговый контроль.</b>		Защита проектов.
Всего:			36 ч.			

## **Воспитательный компонент.**

**Цель воспитания** развитие личности, социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения.

### **Задачи:**

-развивать умение устанавливать отношения со сверстниками и взрослыми, видеть себя глазами окружающих;

-удовлетворять индивидуальные потребности обучающихся в интеллектуальном, нравственном, художественно-эстетическом развитии;

-обеспечить необходимые условия для личностного развития, социализации и адаптации обучающихся к жизни в обществе.

-формировать общую культуру обучающихся.

### **Целевые ориентиры воспитания детей по программе:**

-освоение детьми умения устанавливать отношения со сверстниками и взрослыми, видеть себя глазами окружающих

-удовлетворение индивидуальных потребностей каждого обучающегося в интеллектуальном, нравственном, художественно-эстетическом развитии.

-принятие и осознание ценностей традиций, памятников, святынь России;

-воспитание уважения к жизни, достоинству, свободе каждого человека, понимания ценности жизни, здоровья и безопасности (своей и других людей)

-развитие физической активности;

-формирование ориентации на солидарность, взаимную помощь; воспитание уважения к труду, результатам труда, уважения к старшим;

-формирование общей культуры обучающихся.

### **Формы и методы воспитания**

Решение задач информирования детей, создания и поддержки воспитывающей среды общения и успешной деятельности, формирования

межличностных отношений на основе российских традиционных духовных ценностей осуществляется на каждом из учебных занятий.

Ключевой формой воспитания детей при реализации программы является организация их взаимодействия.

В воспитательной деятельности с детьми по программе используются методы воспитания:

- метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение);
- метод положительного примера (педагога и других детей);
- метод упражнений;
- методы одобрения и осуждения поведения детей, педагогического требования (с учётом преимущественного права на воспитание детей их родителей или законных представителей) и стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного);
- метод переключения в деятельности; методы руководства и самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании; методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

### **Условия воспитания, анализ результатов**

Воспитательный процесс осуществляется на основной учебной базе реализации программы в школе в соответствии с нормами и правилами работы организации.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный год.)

Анализ результатов воспитания по программе не предусматривает определение персонифицированного уровня воспитанности, развития качеств

личности конкретного ребёнка, обучающегося. Результат – получение общего представления о воспитательных результатах реализации программы, продвижения в достижении определённых в программе целевых ориентиров воспитания, влияния реализации программы на коллектив обучающихся: что удалось достичь, а что является предметом воспитательной работы в будущем.

### **Календарный план воспитательной работы**

№	Планируемые мероприятия	Дата /неделя/ проведе ния
1.	День солидарности в борьбе с терроризмом Просмотр видеороликов о здоровом образе жизни.	03.09.2025
2.	Акция «Зелёная планета» - турнир по играм, связанным с природой.	октябрь 2025
3.	Брейн-ринг «2 октября – всемирный день игры»	
4.	День матери. «Сюрприз для мамы»	ноябрь 2025
5.	Воспитательная беседа «28 декабря – день карточных игр».	декабрь 2025
6.	Турнир – День рождения кроссворда.	
7.	Участие в Новогодних представлениях	январь 2026
8.	Акция «Блокадный хлеб»	
9.	29 января – день пазлов и головоломок. Турнир.	
10.	Беседа «Здоровая семья - залог счастливого будущего»	
11.	Праздничное мероприятие «День театра»	март 2026
12.	Праздник весны и труда. Игровая программа	

	<b>«Весеннеенастроение»</b>	
13.	Муниципальный конкурс экологических спектаклей	апрель 2026
14.	Участие в постановках к Дню Победы	май 2026

### **Организационно - педагогические условия и методическое обеспечение реализации программы**

Для повышения эффективности образовательного процесса используются ИКТ-технологии, которые являются неотъемлемой частью учебно-воспитательного процесса. С помощью мультимедийных элементов занятие визуализируется, делается увлекательным и насыщенным, тем самым, вызывает положительные эмоции у учащихся и создаёт условия для успешной деятельности каждого ребенка.

#### **Минимальные требования к педагогу, реализующему программу**

- программа реализуется без требований к соответствию квалификации педагога.

Сопровождение группы дополнительным педагогом программой не предусмотрено.

#### **Материально-техническое обеспечение**

Для обеспечения успешного выполнения программы используются следующие материально-технические ресурсы: учебный класс, парты, стулья, магнитно-маркерная доска, ноутбук, мультимедийная установка, бумага, ручки, карандаши.

#### **Информационное обеспечение**

- подборка информационной и справочной литературы;
- обучающие и справочные электронные издания;
- интернет-ресурсы.

## **Результативность программы**

После освоения программы дополнительного образования обучающиеся **знают:**

- технику безопасности работы с используемыми в процессе создания игры инструментами и материалами;
- отдельные формы и виды игр;
- основные понятия, используемые в играх: структура игры, правила игры, игровое поле, фишки, фигуры и т.п.

**умеют:**

- разбираться в структуре отдельных интеллектуальных игр;
- применять правила игры на практике;
- самостоятельно изготавливать отдельные игры;
- моделировать и конструировать из разных материалов;
- взаимодействовать друг с другом во время игры или создания совместной самодельной игры;
- самостоятельно и с пользой организовать свой досуг.

### **Оценочные материалы**

Для определения достижений обучающимися планируемых результатов программы итоговым контролем предусмотрена защита проектов.

### **Список рекомендуемой литературы для педагога:**

1. Войтенко Т.П. Игра как метод обучения и личностного развития. Методическое пособие для педагогов начальной и средней школы. – Калуга: издательство «Адель»
2. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка: Вопросы психологии –М: Просвещение, 2014.
3. Ермолаева, М. Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие. – 3-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2018.

4. Кларин М.В. Дидактический потенциал игры в современном обучении. Журнал «Дидактика в современных социокультурных условиях. Учебное пособие», 2015, 158-173 с
5. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман И.И. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей. - М.: ВЛАДОС, 2017.
6. Сорокина И. Р., Хорева С. А., Галкина П. Н. Игра как один из методов досуговой деятельности в системе дополнительного образования, М: Молодой ученый. — 2015. — №13. —709-713 с
7. Ушманова В. Настольные игры как средство развития математических представлений у детей. Игра и дети. - 2014. - № 3 - С. 10-11

**Список рекомендуемой литературы для детей:**

1. Мария Луиза Ньюш «Игра из глубины души: О способности детей играть в исцеляющие игры», издательство: Наири, 2016
2. Осорина М. В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. 6-е изд.- Питер. Мастера психологии, 2017
3. Тендрякова Мария «Игровые миры: от homo ludens до геймера», издательство: Нестор-История, 2015
4. Топ настольных игр по мотивам Литературных произведений, электронный ресурс

<https://www.eduneo.ru/top-nastolnyx-igr-po-motivam-literaturnyx-proizvedenij/>

**Критерии оценки показателей учащихся по освоению программы  
(процентное соотношение, освоенных учащимися и предусмотренных программой)**

Кол-во баллов	Требования по теоретической подготовке	Требования по практической подготовке	Результат
3	Освоил в полном объеме все теоретические знания, предусмотренных программой	Освоил в полном объеме практические умения, сдал все контрольные нормативы	Программа освоена в полном объеме
2	Освоил больше половины теоретических знаний, предусмотренных программой	Освоил больше половины практических умений, сдал большую часть контрольных нормативов	Программа освоена частично
1	Освоил меньше половины теоретических знаний, предусмотренных программой	Освоил меньше половины практических умений, сдал часть контрольных нормативов	Не освоил программу
0	Не освоил теоретические знания, предусмотренных программой	Не сдал контрольные нормативы, не освоил практические умения	Не освоил программу

0-1 баллов – «низкий уровень»  
«высокий уровень»

2 балла – «средний уровень»

3 балла –