

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Павлоградского муниципального района Омской области
«Павлоградская гимназия им. В.М. Тытаря»

ПРИНЯТО:

Заседание педагогического
Совета
Протокол № 1
от 29 августа 2025 г.

СОГЛАСОВАНО:

Заместитель директора по ВР
_____ Губаренко О.И.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МБОУ
«Павлоградская гимназия
им. В.М. Тытаря»
_____ Попруга В.И.
29 августа 2025 г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 590B99E02B4DE5A73348DE9A17B636DE
Владимир Попруга Викторович
Действителен с 14.02.2023 по 09.05.2024

Рабочая программа дополнительного образования

«Развивающие игры и полезные программы»

Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

Направление: **техническое**

Возраст обучающихся: 7-17 лет

Срок реализации: 2025-2026 учебный год

Количество часов: 157

Составитель:

ФИО: Маджанова Айгуль Тлеукеевна

Педагог дополнительного образования

РАЗДЕЛ № 1 «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»: ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана для школьного образования. Программа педагогической направленности разработана с учетом:

- Закона РФ «Об образовании»;
- Концепции развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4.09.2014 г. № 1726-р)
- Приказа Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 N 196
- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 N 41
- Методических рекомендаций Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015

В программе учитывается следующее:

- современные теории и технологии в области методики обучения и воспитания;
- возрастные психолого-физиологические особенности детей;

потребности детей и социальный заказ общества.

Актуальность: Современные дети живут и развиваются в эпоху информационных технологий 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 явления. 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 и торможение развития 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 и строить адекватную систему отношений с окружающими. Неконтролируемые занятия за компьютером могут негативно сказаться на здоровье ребенка.

Дошкольное детство – самый важный период становления личности. В эти годы ребенок приобретает первоначальные знания об окружающей жизни, у него начинает формироваться определенное отношение к людям, к труду, вырабатываются привычки, складывается характер. Основной вид деятельности детей дошкольного возраста – игра.

Что такое игра для ребенка? Просто развлечение? Вовсе нет! Игра для детей – это развитие, и обучение, и знакомство с окружающим миром. Существует множество игр: творческие, подвижные, дидактические, сюжетно- ролевые и т.д. мы свою программу построили на развивающих настольных играх и конструкторах. Детские настольные игры становятся все популярней. Они подойдут для любой компании, ведь разнообразие их велико. Большинство настольных игр коллективные - тесное общение игроков. Дети учатся договариваться, общаться, уступать, приобретают чувство здоровой конкуренции, не менее важное для будущей жизни.

Игра – это необходимость соблюдения правил. Правила регламентируют действие ребенка и требуют иногда делать то, чего совсем не хочется. В игре подчинение правилу вытекает из самой сути игры. Это является эффективным средством формирования таких качеств, как организованность и самоконтроль.

С точки зрения психических процессов, у детей происходит развитие мышления, внимания, памяти. Активно включается логическое мышление в играх на сортировку, группировку. Работая с мелкими деталями игр - конструкторов развивается мелкая

моторика, которая влияет на точность, четкость действий, речевой аппарат. Наряду с этим ребенок учится читать, считать.

Основные принципы развивающих игр: совмещение элементов игры и учения, переход от игр-забав через игры-задачи к учебно-познавательной деятельности; постепенное усложнение обучающих задач и условий игры; повышение умственной активности ребенка, формирование вербального и невербального общения в игровой деятельности; единство обучающих и воспитательных воздействий.

Отличительная особенность программы от других программ в том, что она построена на использовании только настольных игр.

Программа «Игротека» социально-педагогической направленности, форма обучения - очная, рассчитана на **один год обучения** для обучающихся начальной школы. **Общий объём программы** - 72 часа. **Наполняемость групп** - 12-15 человек. **Занятия проводятся** 1 раз в неделю по 2 часа.

Обучение школьников будет осуществляться в соответствии с программой и создаст условия для развития у детей активности, самостоятельности, творческого мышления, креативности, высокого интеллекта. Это в свою очередь позволит детям быть более уверенными в себе, успешней учиться, лучше ориентироваться в социуме.

В течение года в работе с детьми будут использоваться современные развивающие игры. Игры - головоломки, интеллектуальные игры, игры-конструкторы, игры формирующие фантазию, направленные на развитие логики, мышления, способности строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, делать вывод и, в конечном счете, самостоятельно приобретать знания.

Программа построена по модульному принципу с учётом возрастных и индивидуальных возможностей и предназначена для детей младшего школьного возраста. По каждой теме, входящей в программу, даётся сумма необходимых теоретических сведений и перечень практических работ. Основную часть времени каждой темы занимает практическая работа.

Основные виды занятий разделены на пять блоков:

- I блок – содержит игры на развитие сенсорных способностей у детей.
- II блок – игры развивающие мелкую моторику.
- III – игры направленные на развитие основных психических процессов (память, внимание).
- IV- игры развивающие мышление ребёнка.
- V – игры формирующие фантазию.

Каждый блок – это логически завершённый продукт-программа, которая помогает детям развить те способности, навыки на которые она ориентирована. Продукт учитывает особенности и интересы учащихся, а также развивает те качества, которые с лёгкостью помогут освоить школьную программу.

Среди множества существующих интеллектуальных игр, игр-головоломок, шарад, ребусов, игр-конструкторов и сюжетных изображений с детьми будут использоваться такие игры, как: «Танграм», «Весёлая мозаика», конструктор -«Репейник», «Добль», конструктор «Лего», «Палочки - конструктор», «Домино», «Русские шашки», а так же «Театр теней».

1.2 Цели и задачи программы

Цель программы: – создание условий для развития познавательных способностей и игровых умений обучающихся - дошкольников.

Для достижения поставленной цели необходимо решить ряд **задач:**

личностные - преодоление «комплекса неумения» в отношении обучения интеллектуальным играм, развитие уверенности в себе, формирование адекватной самооценки, формирование общественной активности личности, культуры общения и поведения в социуме;

метапредметные -

- развитие мотивации к интеллектуальным играм;
- развитие потребности в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности, аккуратности.

образовательные (предметные) –

- освоения различных приёмов в решении логических задач;
- приобретение опыта в обучении интеллектуальным играм разной направленности;
- овладение умением понимать, прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе;
- развитие наблюдательности, внимания, памяти, воображения, мышления.

1.3.СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1.3.1. Учебно-тематический план.

№	ТЕМА	Количество часов			Формы контроля
		всего	на теор. занятия	на практ. занятия	
1	Вводное занятие.	2	1	1	
	Понятие «игра». Классификация игр. Правила поведения на уроке. Правила техники безопасности при работе с учебным материалом.	1	1		Анкетирование.
	Проведение игр на знакомство.	1		1	Наблюдение
2	Игры, направленные на развитие сенсорных способностей.	2		2	
2.1	Игра «Угадай на ощупь»	1		1	Опрос
2.2	Игра «Подбери пару»	1		1	Соревнование
3	Игры, направленные на развитие мелкой моторики рук	15	4	11	
3.1	Игра «Весёлая мозаика»	1		1	Наблюдение
3.2	Конструктор «Репейник»	4	1	3	Конкурс
3.3	«Конструктор- палочки»	4	1	3	Соревнование
3.4	Конструктор «Лего»	6	2	4	Соревнование
4	Игры, направленные на развитие основных психических процессов (память, внимание).	32	6	26	
4.1	Игра «Сложи узор»	3	1	2	Оценка готовых работ
4.2	Игра «Логический квадрат».	2		2	Самооценка
4.3	Игра «Мимо»	2		2	Соревнование
4.4	Игра «Что из чего?»	3	1	2	Коллективное оценивание
4.5	Игра «Танграм»	2		2	Соревнование
4.6	Игра «Найди отличия»	2		2	Оценка педагога

4.7	Игра «Подбери по контуру»	2		2	Самооценивание
4.8	Игра «Собери по схеме»	2		2	Соревнование
4.9	Игра «Графический диктант»	2	1	1	Коллективное оценивание
4.10	Игра «Логическое домино»	4	1	3	Оценка педагога
4.11	«Русские шашки»	6	2	4	Оценка педагога
4.12	«Шашки»- игра в уголки	2		2	Соревнование
5.	Игры, направленные на развитие мышления	9	2	7	
5.1	«Домино»	3		3	Самооценка
6	Игры, направленные на развитие фантазии	9	1	8	
6.1	Игра «Театр теней»	7	1	6	Самооценка
6.2	Игра «Продолжи сказку»	2		2	Коллективное оценивание
7.	Заключительные занятия.	3	1	2	
	Итого	72	15	57	

Содержание учебного плана.

Раздел 1. Вводное занятие.

Теория. Понятие «игра». Классификация игр. Правила поведения на уроке. Правила техники безопасности при работе с учебным материалом.

Практическая работа. Проведение игр на знакомство. Тестирование обучающихся.

Раздел 2. Игры, направленные на развитие сенсорных способностей.

Теория. Правила игры «Угадай на ощупь», «Подбери пару»

Практическая работа. Проведение игр: «Угадай на ощупь», «Подбери пару»

Раздел 3. Игры, направленные на развитие мелкой моторики рук.

Теория. История создания конструктора «Репейник», конструктора «Лего», «Конструктор – палочки». Правила ТБ при работе с конструкторами. Детали конструктора и способы их соединения. Игра «Веселая мозаика»

Практическая работа. Создание поделок из конструктора «Репейник» - «Мир будущего», «Любимое животное»; из конструктора «Лего» - «Автомобиль», «Наш город», «Мой дом» и др; из конструктора «Палочки» - «Колодец», «Башня» (Конструирование по образцу, по инструкции, по собственному замыслу). «Веселая мозаика» - составление узора, рисунка по схеме, собственному замыслу. Проведение игр, соревнований с использованием деталей конструктора.

Раздел 4. Игры, направленные на развитие основных психических процессов (память, внимание).

Теория. Правила игры в «Сложи узор», «Логический квадрат», «Мимо», «Что из чего?», «Танграм», «Найди отличия», «Подбери по контуру», «Собери по схеме», «Графический диктант», «Логическое домино». История создания игры «Русские шашки», правила игры.

Практическая работа. Проведение игр, соревнований с использованием вышеперечисленных настольных игр.

Раздел 5. Игры, направленные на развитие мышления

Теория. История создания игры «Домино», ее виды. Классическое «Домино». Правила игры.

Практическая работа. Обучение правилам игры в «Домино». Проведение игры. Проведение соревнования.

Раздел 6. Игры, направленные на развитие фантазии

Теория. История создания «Театра теней», их разновидности. Правила ТБ при работе с колющими и режущими инструментами. Правила игры «Продолжи сказку»

Практическая работа. Создание сценария. Создание персонажей. Персонажи оживают. Показ спектакля. Проведение игры «Продолжи сказку»

Раздел 7. Заключительное занятие

Подведение итогов работы за год. Награждение лучших обучающихся.

1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.

Формой подведения итогов реализации программы является:

- Выполнение практических заданий;
- Выставки работ обучающихся (тематические, итоговые);
- Подготовка работ для участия в творческих конкурсах.

РАЗДЕЛ № 2. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»

2.1 Календарный учебный график 2021/2022 учебный год

- Количество учебных недель: 35 недель

I полугодие - 15 недель (01.09.2021 г. - 25.12.2021 г.)

II полугодие - 20 недель 4 дня (10.01.2022 г. – 31.05.2022 г.)

2.2 Условия реализации программы:

Материально-техническое обеспечение

Класс, в котором занимаются обучающиеся соответствует всем нормам СЭС и ППБ, рассчитан на 15 посадочных мест. Освещение люминесцентное, имеется настольная лампа.

В классе имеется: шкаф для хранения материала, инструментов, литературы; столы для работы обучающихся; 15 стульев; письменный стол преподавателя; доска.

Для успешной реализации программы необходимо иметь следующие игры и конструкторы:

1.	Игра «Подбери пару»
2	Игра «Мимо»
3	Игра «Шашки»
4	Игра «Кто это? Что это?»
5	Игра «Домино»
6	Игра «Найди отличия»

Учебно-методические материалы: инструкции по проведению игр, инструкционные карты, литература, учебные карточки, видеоматериалы.

Информационное обеспечение

1.kopilkaurokov.ru - сайт для учителей

2.игрыдлядетей24.рф – сайт для дошкольников «Онлайн игры»;

3.lego-igri.ru - сайт «Увлекательные игры Лего для детей»

Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог Бодунов Е.В. квалификационная категория первая. Для осуществления психолого-педагогического сопровождения образовательного процесса привлекается педагог-психолог

2.3 Формы аттестации

Итоговая и промежуточная аттестация с обучающимися дошкольного возраста в ШРР не проводится, т.к. в соответствии со ст.64 Закона РФ от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации» освоение программ дошкольного образования не сопровождается проведением промежуточных аттестаций и итоговой аттестации обучающихся.

Критериями оценки усвоения разделов образовательной программы служит самостоятельность ребенка, показанная в играх:

- ребенок практически не справляется с выполнением поставленной перед ним задачей даже с помощью взрослого - это говорит о низком уровне освоения программы;
- на среднем уровне - справляется с помощью взрослого;
- на высоком - выполняет задание самостоятельно.

Результаты диагностики и анализ усвоения детьми образовательной программы используется для того, чтобы помочь ребенку преодолеть трудности в усвоении программы, обратить внимание специалистов на проблему и совместно решить её.

2.4 Методические материалы

Образовательный процесс по программе организован в очной форме.

Форма проведения занятий:

- игры;
- конкурсы;
- викторины;
- блиц-опросы;
- соревнования;
- беседы.

Формы и методы работы

Программа ориентирована на чередовании различных *форм обучения*: беседы, конкурса, импровизация, игры, обучение организации игр внутри своей группы.

При проведении занятий используются следующие *методы работы*:

1. Словесный метод используется при беседе, рассказе, при анализе проведённой игры.
2. Наглядный метод используется при показе видеоматериалов.
3. Практический – упражнения, импровизации, игры. Это могут быть различные направления: игра определённой тематической направленности, игры с перевоплощением, создание «своей игры», показательные выступления на всевозможных праздниках.
4. Репродуктивный (воспроизводящий игру показанную педагогом)
5. Проблемный (педагог ставит проблему и вместе с обучающимися ищет пути её решения).
6. Эвристический (проблема (задача формулируется детьми, и ими же предлагаются способы её решения)

При постановке задачи педагог даёт детям возможность самостоятельно (парами или группами) выполнять задания, используя наиболее развитый канал восприятия (зрение, слух, осязание). Выполнение заданий может повторяться через некоторое время. Педагог предлагает детям возвращаться к тем заданиям, которые когда-то вызвали у них затруднения.

Цели, задачи, предлагаемые темы и формы игр постепенно усложняются. Работа по данной программе рассчитана на детей 6-7 лет с высоким уровнем знаний.

Занятия проходят 1 раз в неделю с применением различных форм организации занятий, в зависимости от этапа прохождения программы.

Особенности методики обучения.

На занятиях используются игры и дидактические задания, которые учитывают следующие особенности умственного развития:

- 1) все познавательные процессы взаимосвязаны, часто их трудно отделить друг от друга, поэтому материал в играх и заданиях многозначен, ассоциативен. Он используется для развития памяти и восприятия, и мышления, и воображения, и связной речи.
- 2) в дошкольном возрасте наиболее интенсивно развиваются образные формы познания

(восприятие, образная память, наглядно-образное мышление, воображение). В этот период складывается и вторая сигнальная система – речь. Очень важно добиться взаимодействия первой и второй сигнальных систем, образа и слова. Слово должно вызывать яркий, многоплановый образ, а образ, в свою очередь, должен находить выражение в слове.

На каждом занятии предлагается наглядный и словесный материал (загадки, стихи, произведения фольклора, отрывки из сказок, басни). Художественные тексты не просто сопровождают, «обслуживают» иллюстрации, а создают игровую ситуацию, вызывают у ребенка интерес, эмоциональный отклик, активизируют его прошлый опыт. Зрительный ряд и слуховая наглядность выступают здесь в единстве. Занятия должны проходить эмоционально, с опорой на настроение ребенка. При работе с настольными играми поводятся обязательно физкультминутки. Особые игры – соревновательные, в которых самое главное для ребенка – выиграть и успех. Именно в таких играх дошкольники учатся достигать определенной цели.

Правильно подобранные игры помогают преодолевать отклонения в поведении ребенка, предупреждать проявления неблагоприятных форм поведения. Если ребенок беспокойный, расторможенный, ему будут полезны игры по правилам. Ребенку замкнутому, плохо вступающему в контакт, не умеющему дружить с другими детьми, полезно играть в игры, которые помогают детям сблизиться друг с другом.

В игре легче всего преодолеваются и устраняются самые разные детские страхи. У таких детей полезно повышать их самооценку, уверенность в своих силах. Нужно постоянно отмечать успехи и достижения ребенка, даже незначительные: «Смотри, каким ты стал ловким, как у тебя хорошо получается!».

Для того чтобы игра увлекла детей и лично затронула каждого из них, педагог должен стать ее непосредственным участником. Своими действиями, эмоциональным общением с детьми взрослый вовлекает их в совместную деятельность, делает ее важной и значимой для них. Это очень важно на первых этапах знакомства с игрой. Педагог организует игру и направляет ее – он помогает детям преодолевать затруднения, одобряет их правильные действия и достижения, поощряет соблюдение правил и отмечает ошибки некоторых детей

Используемые технологии:

- технология личностно-ориентированного подхода;
- диалоговая интегрированная технология;
- технология сотрудничества;
- социально-игровая технология.

Формы контроля:

- анкетирование;
- наблюдение;
- оценка педагога;
- самооценка;
- коллективное оценивание;
- соревнования и т.д

2.5.Список литературы

	пова Е.Л. Развивающие занятия для детей младшего школьного возраста СПб, 1994. – 90с.
	Парамонова Л.А. Конструирование как средство развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста. Учебно-методическое пособие. – М.; Педагогический университет «Первое сентября», 2008г. – 148с.
	такова Н.М. Игра как средство социальной адаптации дошкольников., Издательство: Детство-Пресс, 2009. – 100с.

	Фешина Е.В. Лего - конструирование в детском саду. – Изд-во «Сфера», 2017г. – 136с.
--	---

Приложение № 1

Описание настольных игр и конструкторов, используемых в процессе обучения.

1. Игра «Графический диктант» для проведения игры необходимы карандаши, листы бумаги в клеточку. Правила: обучающимся диктуется определенный алгоритм, например, нарисовать 3 клеточки вверх. 8 клеточек в право и т.д. и если задание выполнено правильно, то обучающийся на листе увидит определенную фигуру, например, квадрат, самолет, зайца ... Цель: развитие ориентации в пространстве; развитие внимательности при выполнении задания.
2. Игра «Домино» - правила детского домино несильно отличаются от тех, по которым играют взрослые. Чтобы детям больше нравилось играть, точки заменили рисунками, это могут быть животные, машины, цифры, буквы и т.д. Цифровой или буквенный вариант помогут обучающимся освоить счет, алфавит Игра направлена на развитие логического мышления.
3. Игра «Кто это? Что это?» - набор карточек, кубик. Обучающийся должен вытащить карточку и рассказать или показать, или нарисовать то, что изображено на карточке. Оставшиеся игроки должны отгадать кто или что изображено на карточке. Игра развивает речь у обучающегося: умение логично и понятно высказывать суждение, фантазию.
4. Игра «Найди отличия» набор парных карточек с картинками. Игроки должны найти отличия в парных карточках. Игра тренирует наблюдательность и внимательность, умения которые постоянно нужны нам в жизни, а также тренирует навык устного счета.
5. Игра «Подбери пару» - набор карточек с картинками. Предлагается обучающимся выбрать инструменты (материалы) для различных профессий и рассказать о этих профессиях и т.д. Игра направлена на развитие памяти и внимания, способностей к запоминанию и сообразительности, учит детей соотносить предметы, изображенные на картинках. Игра знакомит с профессиями и с какими инструментами и материалами эти профессии связаны.
6. Конструктор «Палочки» Материал: цветные палочки, схемы. Цель: формировать пространственные представления у детей, развивать коммуникацию, речь, счет, внимание, воображение, мелкую моторику рук, развивать память и мышление. Варианты игры: 1. Обучающимся предлагается составить фигуры, цифры, буквы по схеме, по собственному замыслу. 2. Группа разбивается на пары и получают задание от педагога на создание различных композиций из палочек. 3. Обучающимся предложить сложить 2 треугольника из пяти спичек; сложить из 16 спичек 5 квадратов и попросить убрать 4 спички, чтобы осталось 3 равных квадрата и т.д.
7. Конструктор «Соломка» состоит из пластмассовых трубочек и соединительных звездочек. Этот конструктор предназначен для каркасного конструирования и позволяет собирать конструкции больших размеров. Собирая конструкции из гибких трубочек, дети: - знакомятся с пространственным ориентированием; - развивают двигательную активность рук; - тренируют ум и фантазию; - воспитывает первоначальные навыки работы в коллективе: умения предварительно договариваться (распределять обязанности, отобрать материал, необходимый для

выполнения постройки или поделки, спланировать процесс их изготовления и т.д.); работать дружно, не мешая друг другу.

21. Пазлы - набор деталей (пазл), набор картинок с животными.

Пазлы способствуют развитию логических и аналитических способностей детей.

Приложение № 2

Календарно-тематический план обучения по программе.

№ тем	№ уроков	Наименование разделов и тем	Кол-во часов			Дата проведения	Формы контроля
			всего	теория	практика		
1		Вводное занятие.	2	1	1		
	1	Понятие «игра». Классификация игр. Правила поведения на уроке. Правила техники безопасности при работе с учебным материалом.	1	1			Анкетирование.
	2	Проведение игр на знакомство. Тестирование обучающихся.	1		1		Наблюдение
2		Игры, направленные на развитие сенсорных способностей.	2		2		
	3	Игра «Угадай на ощупь». Правила игры	1		1		Опрос
	4	Игра «Подбери пару». Правила игры	1		1		Соревнование
3		Игры, направленные на развитие мелкой моторики рук	15	4	11		
	5	Игра «Весёлая мозаика». ПТБ при работе с конструктором.	1		1		Наблюдение
	6	Конструктор «Репейник» Детали конструктора и способы их соединения.	1	1			Конкурс
	7	«Моё любимое животное» (по образцу)	1		1		
	8-9	«Мир будущего» (по собственному замыслу)	2		2		
	10	«Конструктор - палочки». Детали конструктора и способы их соединения.	1	1			Соревнование
	11	Конструирование по схемам.	1		1		
	12	«Колодец», «Башня» (по собственному замыслу)	1		1		
	13	Проведение соревнования	1		1		
	14	Конструктор «Лего».	1	1			Соревнование

		Детали конструктора и способы их соединения.					
	15	История создания Лего-конструктора.	1	1			
	16	Мебель, здания , животные(конструирование по схемам)	1		1		
	17	«Мой город» (по собственному замыслу)	1		1		
	18	«Автопарк» (по собственному замыслу)	1		1		
	19	Введение игр, соревнований с использованием деталей конструктора.	1		1		
4		Игры, направленные на развитие основных психических процессов (память, внимание).	32	6	26		
	20	Игра «Сложи узор». Правила игры.	1	1			Оценка готовых работ
	21	Узор (по образцу)	1		1		
	22	Узор (по собственному замыслу)	1		1		
	23-24	Игра «Логический квадрат».	2		2		Самооценка
	25-26	Игра «Мимо»	2		2		Соревнование
	27	Игра «Что из чего?». Правила игры.	1	1			Коллективное оценивание
	28-29	Игра «Что из чего?»	2		2		
	30-31	Игра «Танграм»	2		2		Соревнование
	32-33	Игра «Найди отличия»	2		2		Оценка педагога
	34-35	Игра «Подбери по контуру»	2		2		Самооценивание
	36-37	Игра «Собери по схеме»	2		2		Соревнование
	38	Игра «Графический диктант». Правила проведения «графического диктанта	1	1			Коллективное оценивание
	39	Игра «Графический диктант»	1		1		
	40	Игра «Логическое домино». Правила игры.	1	1			Оценка педагога
	41-43	Игра «Логическое домино»	3		3		
	44	История создания игры «Русские шашки», правила	1	1			Оценка педагога

		игры.					
	45	Виды игр с использованием шашек	1	1			
	46-48	Игра в шашки	3		3		
	49	Проведение соревнований по шашкам	1		1		
	50	«Шашки»- игра в уголки. Правила игры	1		1		Соревнование
	51	Проведение соревнований по игре в уголки.	1		1		
5		Игры, направленные на развитие мышления	9	2	7		
	52	История создания игры «Домино», ее виды	1	1			
	53	Классическое «Домино». Правила игры.	1	1			
	54-55	Обучение правилам игры в домино.	2		2		
	56-57	«Математическое домино»	2		2		
	58-59	«Логическое домино»	2		2		
	60	Проведение соревнований по «Домино»	1		1		Самооценка
6		Игры, направленные на развитие фантазии	9	1	8		
	61	История создания игры «Театр теней», ее разновидности. ПТБ при работе колющими и режущими инструментами	1	1			Самооценка
	62	Создание сценария.	1		1		
	63-64	Создание персонажей.	2		2		
	65-66	Персонажи оживают	2		2		
	67	Показ спектакля.	1		1		
	68-69	Игра «Продолжи сказку». Правила игры.	2		2		Коллективное оценивание
7		Заключительные занятия.	3	1	2		Тестирование.
	70-71	Проведение игр, соревнований.	2		2		
	72	Награждение лучших обучающихся	1		1		
		Итого	72	15	57		