

**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ БЕЛГОРОДСКОГО РАЙОНА
БЕЛГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «УСПЕХ»
БЕЛГОРОДСКОГО РАЙОНА БЕЛГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ»**

Программа рассмотрена
на заседании педагогического совета
от «30» мая 2025 г., протокол №5



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ИГРЫ РАЗУМА»
(базовый уровень)**

Направленность – социально-гуманитарная
Объем – 144 часа
Срок реализации – 36 недель
Возраст обучающихся – 11-17 лет

Разработчик – Твердохлебова Ольга
Станиславовна,
педагог дополнительного образования
МАУ ДО «ЦДО «Успех»

Белгородский район, 2025

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1.	Основные характеристики программы	3
	Пояснительная записка	3
	Учебный план	8
	Содержание	9
2.	Организационно-педагогические условия	11
	Формы аттестации	12
	Календарный учебный график	13
	Методические материалы	13
	Условия реализации программы	14
2.5	Список литературы	15
	Приложения	16
	Приложение 1.	16
	Приложение 2.	17
	Приложение 3	18
	Приложение 4.	23

1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игры разума» (далее программа) имеет *социально-гуманитарную направленность*.

Уровень программы – *базовый*, обеспечивает общую трансляцию содержательно-тематического направления программы. Предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программы.

Нормативные документы

– Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (действующая редакция);

– Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 №1726-р»;

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

– Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

– Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

Актуальность программы заключается в том, что программа отвечает основам всестороннего развития ребёнка, которое закладываются в школьном возрасте. Посредством различных настольных игр у детей формируются все необходимые личностные качества для успешной учебной деятельности. Востребованность данной программы обусловлена тем, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности.

У обучающихся формируются навыки аналитического мышления и логического рассуждения, пространственного воображения; повышается

уровень языковой культуры, развивается настойчивость, целеустремлённость, взаимоуважение.

Через практическую игровую направленность создаётся активная обучающая среда, благодаря которой происходит развитие творческого потенциала обучаемых, освоение практических умений и навыков, приобретение социального опыта общения.

Современная настольная игра – это отличный инструмент для формирования и развития личности ребенка, который поможет ему пройти в будущем периоды адаптации в школе и социализироваться в классе и обществе. Следует учитывать, что игра, как средство общения, обучения и накопления жизненного опыта является сложным социокультурным феноменом. Настольная игра побуждает думать, проверять и развивать свои способности, включает ребенка в соревнование с другими. Участие детей в игре способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и другие полезные мотивационные качества.

В процессе игры:

- осваиваются правила поведения и роли в социальной группе;
- рассматриваются возможности самих групп, коллективов;
- приобретаются навыки совместной коллективной деятельности;
- раскрываются индивидуальные характеристики детей, необходимые для достижения поставленных игровых целей.

Ассоциативные игры очень полезны детям. Связывая образное и логическое мышление, они дают хороший толчок для повышения интеллектуального развития, так как повышают скорость мыслительных процессов.

Коммуникативные игры необходимы для развития умения общаться, умения сотрудничать и взаимодействовать с людьми в разнообразных жизненных ситуациях. Формирование коммуникативности - важное условие нормального психологического развития ребенка. А также одна из основных задач подготовки его к дальнейшей жизни.

Игры на внимательность и реакцию способствуют у ребёнка увеличению объёма памяти и скорости мыслительных процессов.

Развивая логику с раннего возраста с помощью логических игр, ребенок научится сосредотачиваться на текущих задачах, планировать задачи на некоторое время вперед, научится гибкости мышления и анализу ситуации.

Образовательные игры являются формой ознакомления с новыми знаниями, благодаря которой процесс познания для детей становится доступным и увлекательным.

Игры на развитие мелкой моторики напрямую положительно действуют на умственное развитие ребёнка, воздействуя на активные точки на пальцах рук, связанные с корой головного мозга, способствуя развитию воображения и конструктивного мышления.

Процесс обучения включает в себя: изучение правил различных настольных игр, непосредственно игру, а также последующую рефлексию и обсуждение решений, принимаемых во время игры.

Адресат программы

Обучение по программе рассчитано на обучающихся 11-17 лет и учитывает возрастные и психологические особенности детей данного возраста.

Переход обучающегося в основную школу совпадает с первым этапом подросткового развития (12-13 лет) – переходом к кризису младшего подросткового возраста, характеризующимся началом перехода от детства к взрослости, при котором центральным и специфическим новообразованием в личности подростка является возникновение и развитие самосознания – представления о том, что он уже не ребенок, т. е. чувства взрослости, а также внутренней переориентацией подростка с правил и ограничений, связанных с моралью послушания, на нормы поведения взрослых. Второй этап подросткового развития (14-15 лет), характеризуется бурным, скачкообразным характером развития, т. е. происходящими за сравнительно короткий срок многочисленными качественными изменениями прежних особенностей, интересов и отношений подростка, появлением у подростка значительных субъективных трудностей и переживаний; стремлением подростка к общению и совместной деятельности со сверстниками; особой чувствительностью к морально-этическому «кодексу товарищества», в котором заданы важнейшие нормы социального поведения взрослого мира.

У обучающихся в возрасте 16-17 лет происходит формирование системы значимых социальных и межличностных отношений, ценностно-смысловых установок, отражающих личностные и гражданские позиции в деятельности, ценностных ориентаций, мировоззрения как системы обобщенных представлений о мире в целом, об окружающей действительности, других людях и самом себе, готовности руководствоваться ими в деятельности. Ведущее место у обучающихся данного возраста занимают мотивы, связанные с самоопределением и подготовкой к самостоятельной жизни, с дальнейшим образованием и самообразованием. Эти мотивы приобретают личностный смысл и становятся действенными. Данный период отличается сложностью становления личностных черт. Центральным психологическим новообразованием юношеского возраста является предварительное самоопределение, построение жизненных планов на будущее, формирование идентичности и устойчивого образа «Я». Направленность личности в юношеском возрасте характеризуется ее ценностными ориентациями, интересами, отношениями, установками, мотивами, переходом от подросткового возраста к самостоятельной взрослой жизни. Социальное и личностное самоопределение в данном возрасте предполагает не столько эмансипацию от взрослых, сколько четкую ориентировку и определение своего места во взрослом мире.

Объем программы и срок освоения программы

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения: 144 часа. Число занятий в неделю 2 раза по 2 часа. Срок реализации программы – 1 год. Возраст обучающихся по данной программе: 11-17 лет.

Формы, периодичность, продолжительность и режим занятий

Форма обучения – очная. В случае ухудшения оперативной обстановки в регионе возможно обучение с использованием дистанционных образовательных технологий.

Количество обучающихся в группе: 10-30 человек.

Продолжительность занятий в день 2 часа по 45 минут, предусмотрены перерывы – 15 минут в конце каждого часа.

Состав группы может быть, как разновозрастной, так и разновозрастной, разнополый и однополый.

Язык обучения: русский

Цель программы – заключается в развитие познавательных процессов обучающихся, стремления к самостоятельному познанию и размышлению, формирование аналитического мышления и логического рассуждения посредством развивающих настольных игр; развитие комплекса когнитивных способностей и навыков социального взаимодействия через обучение различным видам настольных игр.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с разнообразием настольных игр, историей их возникновения;
- познакомить с правилами настольных игр;
- обучить выстраиванию логики ходов в играх;
- обучить нормам ролевых и межличностных взаимодействий;
- познакомить с сопутствующими темами, расширить кругозор.

Развивающие:

- развивать креативность, творческие способности, умение проводить в жизнь задуманную мысль, составлять план и реализовывать его;
- развивать аналитическое мышление и логическое рассуждение;
- развивать память, пространственное воображение;
- развивать внимание и способности к его концентрации;
- развивать восприятие;
- развивать речь;
- развивать гибкость мышления.
- развивать познавательный интерес к русским шашкам и шахматам как к древней всенародной игре.

Воспитательные:

- формировать культуру общения и поведения в коллективе;
- прививать навыки здорового образа жизни;
- прививать чувство ответственности;
- помочь ребенку в самореализации, осознания собственного «Я»;
- воспитывать трудолюбие, самостоятельность, активность;
- помочь выявлению своих сильных и слабых сторон;
- помочь воспитанию волевых качеств: стремления к достижению результата, способности действовать и принимать самостоятельные решения;
- воспитывать способность работать в команде, качество коллективизма и взаимопомощи;

- воспитывать адекватное отношение к ситуации собственного выигрыша и проигрыша и умение сделать необходимые выводы для выстраивания более эффективных стратегий в последующих игровых ситуациях.

Планируемые образовательные результаты

В конце реализации программы, обучающиеся будут знать:

- типы настольных игр;
- правила, содержание изучаемых настольных игр;
- нормы ролевых и межличностных взаимодействий в играх;

обучающиеся будут уметь:

- объяснять правила настольных игр;
- выстраивать логику ходов в играх;
- принимать самостоятельные решения и реализовывать их на практике;
- взаимодействовать с другими игроками и соперниками.
- выбирать наиболее эффективные способы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности.

Воспитательный компонент

Основной формой воспитания и обучения детей в системе дополнительного образования является учебное занятие.

В соответствии с Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года воспитательная работа в организации осуществляется в рамках программы воспитания МАУ ДО «ЦДО «Успех» «Путь к успеху».

Цель – создание максимально благоприятных условий для развития обучающегося с учетом его образовательных потребностей и способностей, особенностей психофизиологического развития, формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

Достижению поставленной цели воспитания будет способствовать решение следующих основных задач:

- поддерживать традиции образовательной организации и инициативы по созданию новых в рамках уклада образовательной организации, реализовывать воспитательные возможности ключевых дел;
- реализовывать воспитательный потенциал и возможности учебного занятия, поддерживать использование интерактивных форм занятий с обучающимися на занятии;
- организовать работу с родителями или законными представителями, направленную на совместное решение проблем личностного развития обучающихся;
- реализовывать потенциал наставничества в воспитании обучающихся как основу взаимодействия людей разных поколений, мотивировать к саморазвитию и самореализации на пользу людям;
- создавать инновационную среду, формирующую у обучающихся изобретательское, креативное, критическое, мышление через освоение дополнительных общеобразовательных программ нового поколения в области инженерных и цифровых технологий;

– оптимизировать систему выявления, поддержки и развития способностей и талантов у обучающихся, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию обучающихся;

Ожидаемый результат в образе обучающегося:

– формирование компетенций, направленных на продуктивное сотрудничество с людьми разных возрастов и разного социального положения; формирование отношения к миру как главному принципу человеческого общежития, к своему Отечеству;

– в историко-краеведческой сфере: осознание ответственности за судьбу страны, формирование гордости за сопричастность к деяниям предыдущих поколений;

– в социальной сфере: способность к самореализации в пространстве своей малой Родины, формирование активной жизненной позиции; знание и соблюдение норм правового государства;

– в духовно-нравственной сфере: осознание обучающимися высших ценностей, идеалов, ориентиров, способность руководствоваться ими в практической деятельности;

– в познавательной сфере: готовность и способность к реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности, социальной и профессиональной мобильности на основе моральных норм, непрерывного образования и универсальной духовно-нравственной установки «становиться лучше»;

– в социальной сфере: формировать готовность и способность к духовному развитию, нравственному самосовершенствованию, самооценке, пониманию смысла своей жизни, индивидуально-ответственному поведению;

– воспитание ответственного отношения к состоянию своего здоровья.

Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Кол-во часов			Формы текущего контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Вводная игра.
2	Ассоциативно-коммуникативные игры	8	2	6	Педагогическое наблюдение, соревнование по играм.
2.1	Ассоциативные игры	4	1	3	
2.2	Коммуникативные игры	4	1	3	
3	Логические игры	104	29	75	Педагогическое наблюдение, соревнование по играм.
3.1	Игра «Шашки»	26	6	20	
3.2	Игра «Шахматы»	72	22	50	

3.3	Игры-головоломки	6	1	5	
4	Игры на внимательность и реакцию	6	1	5	Педагогическое наблюдение, соревнование по играм.
5	Образовательные игры	12	4	8	Педагогическое наблюдение, соревнование по играм.
6	Игры на развитие мелкой моторики	4	1	3	Педагогическое наблюдение, соревнование по играм.
7	Основы игротехники	2	1	1	Опрос, соревнование по играм.
8	«Все профессии нужны, все профессии важны!»	2	1	1	Беседа, викторина.
9	Проектная деятельность	2	1	1	Педагогическое наблюдение, представление проекта.
10	Итоговое занятие	2	1	1	Беседа, опрос, викторина.
Итого		144	42	102	

Содержание

Раздел 1. Вводное занятие (2 часа)

Теоретическая часть. Типы настольных игр, их истории и развитию в разных народах мира. Инструктаж по технике безопасности поведения учащихся на занятиях. Знакомство с правилами игры «Давайте познакомимся!».

Практическая часть. Проведение вводной игры: «Давайте познакомимся!». Входная диагностика в виде опроса.

Раздел 2. Ассоциативно-коммуникативные игры (8 часов)

2.1 Ассоциативные игры (4 часа)

Теоретическая часть. Что такое ассоциации? Зачем нам нужно ассоциативное мышление? Зачем нам нужно уметь объяснить какое-то явление? Творческий подход в ассоциативных играх. Изучение правил игр: «Крокодилчик», «Ассоциации», «Кто есть кто?».

Практическая часть. Практикум по играм «Крокодилчик», «Ассоциации», «Кто есть кто?». Соревнование по ассоциативным играм.

2.2 Коммуникативные игры (4 часа)

Теоретическая часть. Для чего нужны коммуникативные игры? Коммуникативные игры как средство формирования навыков умения общаться детей в коллективе. Изучение правил игр: «Пойми меня», «Передай информацию», «Интервью», «Дорисуй рисунок», «Повтори движение».

Практическая часть. Практикум по играм: «Пойми меня», «Передай информацию», «Интервью», «Дорисуй рисунок», «Повтори движение». Соревнование по коммуникативным играм.

Раздел 3. Логические игры (104 часа)

3.1 Игра «Шашки» (26 часа)

Теоретическая часть. История развития логической игры «Шашки». Изучение правил игры «Шашки», шашечный кодекс: доска, шашки, ходы, бой, дамка. Арифметика шашечной игры. Борьба за центр. Сила центральных шашек перед бортовыми. Размен и темп. Изолированные шашки (нападение на слабую шашку). Отсталые шашки (a1, h2). Стратегия и тактика шашечной игры. Позиционные приемы в шашках: оппозиция, размен. Тактические приёмы в шашках. Вскрытие нужного игрового поля. Нормальные окончания в шашках: петля, двойная петля, четыре дамки против одной. Три дамки против одной на «главной дороге», «Треугольник Петрова». Понятие о комбинации в шашках.

Практическая часть. Практикум по игре «шашки». Решение комбинаций по шашкам. Соревнование по шашкам.

3.2 Игра «Шахматы» (72 часа)

Теоретическая часть. Знакомство с игрой «Шахматы» Происхождение шахмат. Легенда о радже и мудреце. Шахматная доска. Фигуры: расстановка фигур на доске, их достоинство, правила ходов. Шах. Мат. Пат. Рокировка. Основные принципы разыгрывания дебютов. Что такое «Детский мат» и как от него защититься. Основные стадии партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Стратегия и тактика шахматной игры. Основные тактические приемы: вилка и её виды, связка и полусвязка, двойное нападение, двойной шах, скрытое нападение, вскрытый шах, отвлечение, завлечение, размен. Умение матовать короля в один ход. Линейный мат одинокому королю. Мат двумя ладьями. Мат королём и ферзём. Мат королём и ладьёй одинокому королю. Основные идеи и технические приёмы пешечного окончания. Правило «квадрата». Правило «оппозиции». Пешечный прорыв. Шахматные комбинации.

Практическая часть. Практикум по игре «шахматы». Выполнение практических заданий. Решение шахматных комбинаций различного уровня. Соревнование по шахматам.

3.3 Игры – головоломки (6 часов)

Теоретическая часть. Знакомство с играми «Танграм», «Рендзю», «Головоломки», история их возникновения, изучение правил.

Практическая часть. Практикум по играм «Танграм», «Рендзю», «Головоломки». Соревнование по играм «Танграм», «Рендзю», «Головоломки».

Раздел 4. Игры на внимательность и реакцию (6 часов)

Теоретическая часть. Знакомство с играми на внимательность и реакцию. Основы механики игр на внимательность и реакцию. Научить ребёнка управлять вниманием и реакцией помогут игры: «Мемо», «Разгадай ребус», «Морской бой», «Найди отличия», «Запомни ряд», «Анаграмма», «Таблицы Шульте», «Филворд».

Практическая часть. Практикум по играм: «Мемо», «Разгадай ребус», «Морской бой», «Найди отличия», «Запомни ряд», «Анаграмма», «Таблицы

Шульте», «Филворд», «Монополия». Проведение соревнования по играм на внимательность и реакцию.

Раздел 5. Образовательные игры (12 часов)

Теоретическая часть. Образовательные игры как средство, помогающее лучше усвоить предметы программ общего образования. Что нового мы можем узнать из образовательных игр? Изучение правил настольных игр «Эрудит», «Верю-не верю», «Что? Где? Когда?», «Угадай, о чём говорить», «Монополия».

Практическая часть. Практикум по играм: «Эрудит», «Верю-не верю», «Что? Где? Когда?», «Угадай, о чём говорить», «Монополия».

Соревнование по образовательным играм.

Раздел 6. Игры на развитие мелкой моторики (4 часа)

Теоретическая часть. Что такое мелкая моторика и важность ее развития для каждодневной деятельности. Сравнительный анализ различных игр данного типа. Знакомство с правилами игр: «Пазлы», «Катамино».

Практическая часть. Практикум по играм на развитие мелкой моторики: «Пазлы», «Катамино». Соревнование по играм «Пазлы», «Катамино».

Раздел 7. Основы игротехники (2 часа)

Теоретическая часть. Компоненты настольной игры. Правила поведения во время игры. Алгоритм объяснения правил игры. Особенности проведения настольных игр различных направленностей.

Практическая часть. Проведение соревнования по играм «Пазлы», «Катамино», «Танграм», «Рэндзю», «Головоломки».

Раздел 8. «Все профессии нужны, все профессии важны» (2 часа)

Теоретическая часть. Знакомство с различными профессиями. Важность каждой профессии в жизни людей.

Практическая часть. Викторина «Угадай профессию».

Раздел 9. Проектная деятельность (2 часа)

Теоретическая часть. Основы и этапы проектной деятельности и их характеристики.

Практическая часть. Создание настольной игры. Представление проекта.

Раздел 10. Итоговое занятие (2 часа)

Теоретическая часть. Подведение итогов. С какими играми познакомились? Что нового узнали о настольных играх? Какие игры больше всего понравились?

Практическая часть. Викторина на знание настольных игр.

2. ОРГАНИЗАЦИОННО - ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Формы промежуточной аттестации

Вид контроля	Время проведения	Цель проведения	Формы проведения
Промежуточная аттестация	на начало обучения	Определение исходного уровня подготовки обучающихся	Беседа, опрос. Вводная игра.

Текущий контроль	в течение всего обучения	Определение степени усвоения обучающимися учебного материала. Определение готовности обучающихся к восприятию нового материала. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение.	Педагогическое наблюдение, беседа, опрос, соревнование по играм, викторина.
Промежуточная аттестация	по окончанию обучения	Определение уровня развития обучающихся, их творческих способностей.	Тестирование, практические задания.

Оценочные материалы

Тесты позволяют определить достижение обучающихся к планируемым результатам обучения по программе. Тесты разрабатываются педагогом самостоятельно и содержат вопросы по темам и разделам освоенного объема программы.

Оценка освоения программного материала

Степень усвоения программы оценивается по нескольким критериям:

- *теоретические знания* (система тестовых заданий, разработанных с учетом возрастных особенностей);
- *практические умения и навыки* (задания, позволяющие выявить уровень освоения программы, определение уровня умений и навыков, сформированных в период обучения по программе).

Форма оценки – баллы. Показатели усвоения образовательной программы:

8-10 баллов – высокий уровень обученности (80-100%);

5-7 баллов – средний уровень обученности (50-79%);

1-4 баллов – низкий уровень обученности (20-49%).

Высокий уровень – программный материал усвоен обучающимися полностью: точное знание терминологии, содержания разделов программы, практические навыки и умения сформированы.

Средний уровень – неполное владение теоретическими знаниями, терминами, практические навыки и умения сформированы не в полном объеме.

Низкий уровень – слабое усвоение теоретического и практического программного материала, низкая сформированность практических навыков и умений.

Календарный учебный график

Уровень обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
Базовый	01.09.2025 г.	31.05.2026 г.	36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа

Методические материалы

Формы образовательной и воспитательной деятельности – групповые учебные занятия.

Реализация Программы предполагает следующие формы организации образовательной деятельности: учебное занятие, мастерская, ролевые игры, досуговые, массовые соревновательные мероприятия.

Занятия проводятся в учебной аудитории и на территории образовательного учреждения, участие в проведении игр на праздниках, участие в соревнованиях.

Основной формой обучения является комбинированное занятие, которое включает в себя: организационный момент, разминку, повторение предыдущего материала, введение нового материала (теория), затем следует игровая часть занятия, то есть непосредственно сама игра (практика), и подведение итогов, рефлексия.

Особенностью методики проведения занятия является разнообразие активных видов детской деятельности, а именно формы занятий должны быть многообразными, смена которых позволяет избегать монотонности, снимает напряжение и усталость.

В процессе реализации программы «Игры разума -31» (базовый уровень) учитывается значительный объём практических занятий. Особое внимание в методическом плане уделяется вопросам предметно-игровой деятельности, организации коллективного взаимодействия в группе.

Методы обучения и воспитания

Для успешной реализации программы используются следующие методы обучения:

- словесные методы (беседа, рассказ, анализ деятельности и творческого продукта и др.). Словесные методы обучения становятся ведущими на занятиях, где происходит «открытие» новых знаний, изучение нового материала;
- метод анализа деятельности и творческого продукта применяется при оценке и рефлексии процесса и результата;
- наглядный метод включает в себя показ педагогом правил игры (показ может быть целостным и фрагментарным: целостный используется, когда в качестве обучающих элементов применяются родственные и более простые элементы, фрагментарный - разучиваются элементы и игры по частям);
- практические методы включают в себя выполнение различных этапов игры с целью изучения, закрепления материала, выработки логики, отработки памяти, решение практических заданий и упражнений.

Средства, приёмы обучения

Для выполнения целей и задач программы необходимо исходить из следующих дидактических принципов:

- сознательности и активности;
- наглядности;
- от простого к сложному;
- систематичности и последовательности;
- прочности;
- научности;
- доступности;
- связи теории с практикой.

Педагогические образовательные технологии обучения и воспитания

В соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями обучения, на занятиях используются современные педагогические образовательные технологии:

– игровые технологии (игропедагогика), моделирующие жизненные ситуации, в обучении используются как эффективный способ передачи информации в целях образования и воспитания, его использовали в народной педагогике;

– технология личностно ориентированного обучения, в процессе которого обеспечивается всемерный учёт возможностей и способностей обучаемых, и создаются необходимые условия для развития их индивидуальных способностей;

– информационно-коммуникативные технологии;

– групповые технологии, которые способствуют созданию необходимых условий для развития у детей самостоятельности, умения взаимодействовать с обществом и быстро выполнять поставленные задачи в группах.

Условия реализации программы

Материально - техническое обеспечение программы

<i>Перечень технических средств обучения</i>	Рабочее место для педагога дополнительного образования (стол, стул). Рабочие места для обучающихся (столы, стулья соответствующих ростовых размеров). Места для хранения игр, расходных материалов, дидактических пособий и материалов (шкафы, стеллажи, витрины, короба и т.п.). Классная доска магнитная, маркерная или меловая
<i>Перечень материалов, необходимых для занятий</i>	Комплекты шашек с досками-12шт. Комплекты шахмат с досками-12шт. Игра «Пазлы»-25шт(разной сложности). Цветные карандаши-25 шт. Карточки с заданиями к играм:: «Крокодильчик», «Ассоциации», «Кто есть кто?», «Верю-не верю», «Отгадай ребус», «Найди отличия», «Запомни ряд», «Угадай о чём говорится?», «Анаграмма», «Филворд», «Эрудит», «Что? Где? Когда?». Игры «Танграм», «Катамино», «Морской бой», «Рэндзю», «Головоломки», «Мемо».

Информационное обеспечение программы

<i>Адрес ресурса</i>	<i>Название ресурса</i>	<i>Аннотация</i>
Официальные ресурсы системы образования Российской Федерации		
https://edu.gov.ru/	Министерство просвещения Российской Федерации	Официальный ресурс Министерства просвещения Российской Федерации.
https://www.beluo31.ru/	Министерство образования	Официальный сайт министерства образования Белгородской области

http://uobr.ru/	Управление образования Белгородского района	Официальный сайт Управления образования администрации Белгородского района
https://p31.навигатор.дети/	Навигатор дополнительного образования детей Белгородской области	Официальный сайт Автоматизированной информационной системы «Навигатор дополнительного образования Белгородской области»
https://rmc31.ru/	ОГБУ «Белгородский региональный модельный центр дополнительного образования детей»	Областное государственное бюджетное учреждение «Белгородский региональный модельный центр дополнительного образования детей»
http://raz-muk.uobr.ru/	МАУ ДО «ЦДО «Успех»	Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования «Успех» Белгородского района Белгородской области

Список литературы

1. Агеева И.Д. 500 загадок-складок для детей. М.: Сфера, 2011. – 96 с.
2. Базуев Б.М. Тестирование по шахматным партиям гроссмейстеров. Т.: 2004. – 132с.
3. Верещагин И.А. Шахматы: Правила соревнований. М.: Терра, 2001. – 80 с.
4. Вирный А.Я. Немного о шашках, но по существу. М.: Русский шахматный дом, 2020. -130 с.
5. Губницкий С.Б. Полный курс шахмат: 64 урока по шахматам. М.: Фолио 2002.-538с.
6. Иващенко С.И. Учебник шахматных комбинаций. Часть 1, М.: Русский шахматный дом, 2014. -112с.
7. Иващенко С.И. Учебник шахматных комбинаций. Часть 2, М.: Русский шахматный дом, 2014. -112с.
8. Петрушина Н.М. Шахматный учебник для детей. Р н/Д : Феникс-Т, 2019. – 221с.
9. Притчард Давид Шахматы. Учебник для начинающих. – М.: Астрель, 2007. – 127 с
10. Яковлев Н.Г. Шахматы. Найди лучший ход! - М.: Русский шахматный дом, 2016. - 160 с.

Нормативно-правовые акты, интернет – ресурсы:

1. Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года № 273 – ФЗ /Электронный ресурс/https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/
2. Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной

деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»/ Электронный ресурс/ <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/405245425/>

3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-п)/ Электронный ресурс/ <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/405245425/>

4. Концепция развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-п)/ Электронный ресурс/ <http://government.ru/docs/all/140314/>

5. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждённая распоряжения Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р

6. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» /Электронный ресурс /https://sh-biryukovskaya-r38.gosweb.gosuslugi.ru/netcat_files/32/315/SP_2.4.3648_20.pdf

7. СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» согласно приложению/Электронный ресурс / <https://fsvps.gov.ru/sites/default/files/npa-files/2021/01/28/sanpin1.2.3685-21.pdf>

Приложение 1

Промежуточная аттестация на начало обучения

Диагностика методом опроса:

1. Какие настольные игры вы знаете?
2. Каких видов бывают настольные игры?
3. Чему учат настольные игры?
4. В какой стране зародилась игра «Шахматы»?
5. Сколько клеточек на шахматной доске?
6. Сколько фигур в шахматах и что они символизируют?
7. Сколько примерно лет игре «Шашки?»
8. Чем отличается шахматная доска от шашечной?
9. Что обозначает слово «пазл»?
10. «Танграм»- это.....?
11. Что нужно делать в игре «Катамино»?
12. «Анаграмма»- это....?

Приложение 2

Промежуточная аттестация по окончании обучения

Тесты к программе

- 1) Сколько полей на шахматной доске?
А. 16 Б. 34 **В. 64**
- 2) Рокировка-это действие.....?
А. короля и ферзя Б. короля и слона **В. короля и ладьи**
- 3) Какая фигура ходит только вперед?
А. король Б. слон **В. пешка**
- 4) Нападение на короля называется.....
А. мат **Б. шах** В. пат
- 5) «Детский мат» ставится в хода?
А. три **Б. четыре** В. два

- 6) Какая фигура ходит только по диагонали?
А. ферзь **Б. слон** В. ладья
- 7) Как называется положение в шахматной партии, когда две или более фигуры одного игрока находятся под боем одной фигуры другого игрока ?
А. ложка **Б. вилка** В. связка
- 8) В игре «шашки» назад может ходить.....
А. дамка Б. простая В. дамка и простая
- 9) Шашка удалённая от своих шашек называется...
А. изолированная Б. бортовая В. центральная
- 10) Сколько фигур в игре «танграм»?
А. пять Б. шесть **В. семь**

Практические задания

- 1) Показать умение взятие шашек простой и дамкой на шашечной доске из положения, которое поставил педагог.
- 2) Показать умение решения шашечных комбинации различного уровня сложности, расставленной на шашечной доске.
- 3) Показать умение ходить любой шахматной фигурой на доске из положения, которое поставил педагог и делать рокировку из заданного расположения фигур на шахматной доске.
- 4) Показать различные шахи королю шахматной фигурой на доске из положения, которое поставил педагог, двойной шах, вскрытый шах.
- 5) Показать умение различать шах, мат, пат королю на шахматной доске.
- 6) Показать умение ставить мат в один ход, два хода королю на шахматной доске.
- 7) Показать умение ставить линейный мат и мат ферзём и королём, ладьёй и королём. одинокому королю на шахматной доске из заданного расположения фигур.
- 8) Решить комбинацию в два хода с использование тактических приёмов.
- 9) Показать умение собрать любую из предложенных фигур «Танграм»
- 10) Выполнить задание на внимательность, предложенную педагогом.

При реализации программы используются следующие игры:

Игра «Давайте познакомимся!»

Дети выбирают ведущего, а затем по очереди отвечают на вопросы, которые им будет задавать ведущий. Ведущий может спросить ребенка: «Какой твой любимый цвет?», «Какая у тебя любимая игра?» и многое другое.

Игра «Крокодилчик»

Участники делятся на 2 команды. Поочередно от каждой команды выбирается ведущий, или «показывающий». Ему команда соперников предлагает слово. Ведущий показывает загаданное слово своей команде с помощью пантомимы (жестов и мимики). Команда должна угадать загаданное соперниками слово. Во время показа слова игроки угадывающей команды должны называть слово максимально быстро и предлагать много версий правильного ответа.

Игра «Ассоциации»

Наводящие по очереди говорят слова, имеющие отношение к загаданному слову, а их партнёры отвечают, надеясь назвать загаданное слово. При этом, отгадывающий может (и должен) произнести только одно слово, а у наводящего есть три возможности: 1) дать одну новую попытку; 2) повторить все наводки в том порядке, в каком они давались, и добавить одну новую наводку; 3) повторить все наводки в том порядке в каком они давались, и добавить одну новую наводку.

Если партнёр назвал загаданное слово, сдача на этом заканчивается, если нет (и при этом число сделанных наводок меньше 6 - правило шести наводок) - очередь наводки переходит к другой паре.

Игра «Кто есть кто?»

На голову каждого участника надевается специальный обруч, куда вставляется карточка с изображением какого-нибудь предмета или персонажа. Карточки на обручах видят все, кроме их обладателей. Цель игры - задавая вопросы, предполагающие ответ "да" или "нет", понять, в кого же вы перевоплотились в очередной раз. Примеры вопросов: "Я одушевленный предмет?", "Меня можно есть?", "Я представитель профессии?", "Я животное?", "Я умею летать?" Игрок, у которого по окончании времени набралось наибольшее количество очков, становится победителем.

Игра «Пойми меня»

Ребёнок выходит вперёд и придумывает речь из 4-5 предложений, Дети должны догадаться, кто говорит (экскурсовод, журналист, воспитатель, литературный герой) и в какой ситуации возможны подобные слова. Например: И вот все вышли на старт. 5,4,3,2! – старт! (Ситуация – соревнование спортсменов, говорит спортивный комментатор).

Игра «Передай информацию»

Группа разбивается на пары. Партнер А задумывает слово (пишет на карточке) и не вербально (жестами, мимикой) сообщает его партнеру В. Партнер В выдвигает предположения, его задача - отгадать (принять) сообщение. Партнеры А и В меняются ролями.

Игра «Интервью»

Все участники садятся или становятся в круг. По команде ведущего игроки рассчитываются на первый-второй и образуют пары. Первый берет у второго участника справа интервью, а сам дает интервью второму участнику слева.

Игра «Дорисуй рисунок» Игра очень простая. В нее можно играть даже вдвоем. Один человек начинает рисовать – рисует на листе бумаге закорючку. Второй игрок пары продолжает рисунок и вновь передает бумагу и карандаш первому игроку. Первый игрок снова продолжает и так до тех пор, пока рисунок не будет закончен. Если играть с группой, то игра проводится немного по-другому. Все игроки сидят в кругу. Они одновременно начинают рисовать рисунок на листе бумаги и по сигналу ведущего передают свой рисунок соседу слева. А сами получают рисунок от соседа справа. Каждый игрок дорисовывает полученную закорючку и по сигналу ведущего снова передает лист бумаги соседу слева. Так по кругу двигаются все рисунки до сигнала ведущего об окончании игры. Затем получившиеся рисунки рассматриваются. Обсуждаем, что было задумано первым игроком, который начинал рисовать, и что получилось. Игра дает возможность проявить себя всем детям, здесь фантазия ничем не скованна. В эту игру с удовольствием играют даже очень застенчивые дети.

Игра «Повтори движение»

Дети выстраиваются в цепочку друг за другом, повернувшись в одну сторону. Ведущий показывает движение и каждый должен показать его следующему. В итоге проверяют то ли движение показывал ведущий.

Игра «Шашки»

Шашки – логическая настольная игра для двух игроков, заключающаяся в передвижении определённым образом фишек-шашек по клеткам шашечной доски. Во время партии каждому игроку принадлежат шашки одного цвета: чёрного или белого (иногда других цветов, один из которых, считается тёмным, а другой – светлым). Цель игры – взять все шашки соперника или лишить их возможности хода (запереть). Правила игры регламентируются шашечным кодексом. Разновидностью игры «шашки» являются «Поддавки» и «Уголки».

Игра «Шахматы»

Шахматы - логическая настольная игра для двух игроков, изображающая сражение двух армий (чёрной и белой) на шахматной доске. Цель игры – поставить мат королю противника. Правила игры регламентируются шахматным кодексом. Шахматы - интересная, увлекательная и полезная игра, которая развивает логическое и аналитическое, творческое и абстрактное мышление. Она тренирует усидчивость и умение мыслить на перспективу, планировать и выстраивать действия заранее. Шахматы учат соблюдать правила и быть организованным.

Игра «Разгадай ребус»

Расшифровка ребусов – это настолько увлекательное занятие, что оторваться от них тяжело не только юному эрудиту, но и взрослому. Для успешного разгадывания ребусов в картинках необходимо знать несколько

простых правил. Если перед картинкой расположена запятая, значит от слова нужно отнять первую букву. Если таких запятых две и стоят они за картинкой, отнимайте две последние буквы. Иногда в ребусах встречаются буквы, объединённые знаком равно. Это значит, что в угаданном слове одну букву нужно заменить на другую. А если какая-то буква перечёркнута, смело исключайте ее из ответа. Бывает, что под картинкой изображены цифры. Это означает, что слово состоит из букв, которые находятся под этими номерами в соответствующей последовательности.

Игра «Эрудит»

Одной из самых популярных настольных игр является игра в слова «Эрудит». Она подойдёт детям и взрослым, которые хотят проверить свои навыки и словарный запас. В нее интересно играть большой компанией, каждый может развить внимательность, логику, быстроту реакции. В процессе игры игроки должны составлять слова из маленьких фишек с буквами, чтобы получить победные баллы

Игра «Морской бой»

«Морской бой»- игра для двух участников, в которой игроки по очереди называют, сообщают иным способом, координаты на карте. Если у соперника с этими координатами имеется «корабль», то корабль или его палуба убивается, попавший делает еще один ход. Цель игрока: первым убить все игровые "корабли" соперника. Игровое поле – обычно квадрат 10×10 у каждого игрока, на котором размещается флот кораблей. Горизонтالي обычно нумеруются сверху вниз, а вертикали помечаются буквами слева направо. При этом используются буквы русского алфавита от «а» до «к» (буквы «ё» и «й» обычно пропускаются).

Игра «Что? Где? Когда?»

«Что? Где? Когда?» - интеллектуальная викторина, в которой игроки делятся на две команды и по очереди отвечают на различные вопросы. Побеждает команда, которая ответит на большее количество вопросов.

Игра «Монополия»

«Монополия»- экономическая и стратегическая настольная игра для двух и более человек. Цель игры — рационально используя стартовый капитал остаться единственным игроком, который не достиг банкротства. Игроки учатся грамотно распоряжаться финансами: балансировать между расходами и доходами, инвестировать в активы, взвешивать риски и выгоду. Помогает развить умение договариваться и находить компромиссы.

Игра «Танграм»

Танграм – головоломка, состоящая из семи плоских фигур, которые складывают определённым образом для получения другой, более сложной, фигуры. Фигура, которую необходимо получить, при этом обычно задаётся в виде силуэта или внешнего контура. При решении головоломки требуется соблюдать два условия: первое – необходимо использовать все семь фигур танграма, и второе – фигуры не должны накладываться друг на друга.

Игра «Найди отличия»

Игра «Найди отличия» развивает внимательность и реакцию. Детям

предлагают рассмотреть две картинки, на первый взгляд идентичные. Но первое впечатление обманчиво: при более детальном рассмотрении оказывается, что изображения отличаются незначительными деталями. Задача игрока – за определенное время отыскать различающие картинки детали.

Игра «Запомни ряд»

Игра «Запомни ряд» развивает произвольную зрительную память, Оборудование: 4 картинки с хорошо знакомыми ребенку предметами. После рассматривания картинок, педагог раскладывает их на столе и просит запомнить, как они лежат друг за другом. Затем картинки перемешиваются с другими и ребёнку нужно восстановить ряд. Далее количество картинок увеличивается.

Игра «Верю-не верю»

Дети делятся на две команды. Педагог читает информацию с карточки об окружающем мире. Потом задаёт вопрос командам: «Верите или не верите?» Ответы записываются. Побеждает команда, которая набрала большее количество очков. Игра учит делать умозаключения, развивает кругозор.

Игра «Угадай, о чём говорится»

Игра «Угадай, о чем говорится» – надо отгадать предмет по данному ему описанию. В самом начале, загадывая слово, водящий может дать подсказку – в какой области человеческих знаний оно может присутствовать. Проще говоря, что это – посуда, одежда, мебель, овощ, фрукт, насекомое, домашнее или дикое животное и т. д.

Игра «Пазлы»

Пазл – изображение, разделённое на элементы, которые нужно собрать в целую картинку. Это популярная игра-головоломка для детей и взрослых, в которую одинаково интересно играть в одиночку и в компании. Пазлы тренируют мелкую моторику рук, развивают внимание и усидчивость. Терпение и настойчивость – основные качества, которые понадобятся для складывания элементов.

Игра «Катамино»

Катамино – это разлинованное деревянное поле и набор разноцветных и разноформенных деревянных блоков, комбинации которых необходимо расположить на поле определённого размера. Изначально всё выглядит даже банально: есть 3 или 4 блока и поле 4 на 5, на котором вам нужно разместить имеющиеся блоки таким образом, чтобы ничего не выпирало и не оставалось пустых клеток. С каждым разом уровень усложняется.

Игра «Мемо»

Мемо – это игра для тренировки зрительной памяти. В состав игры входит 50 парных карточек, то есть всего 25 пар карточек. Перед началом игры карточки перемешиваются и раскладываются на столе картинками вниз. Играют несколько игроков. В свой ход игрок переворачивает 2 любые карточки и показывает их остальным игрокам. Если карточки одинаковые, игрок забирает их себе и делает еще один ход.

Игра «Анаграмма»

Анаграмма – это **слово** или фраза, образованные путем перестановки букв другого слова или фразы, как правило, используя все исходные буквы ровно один

раз. Например: ЯМКА- МАЯК, БАЯН-БАНЯ, БАНКА-КАБАН. Игра развивает мышление и кругозор.

Игра «Таблицы Шульте»

«Таблицы Шульте» – это игра для тренировки периферического зрения, концентрации внимания и параллельного восприятия информации. На рисунках нужно найти, например, цифры по порядку или буквы в алфавитном порядке за определённый промежуток времени.

Игра «Филворд» или **«Поиск слова»** разновидность кроссворда, в которой поле заполнено буквами, а каждая буква может входить в состав только одного слова. Слова не пересекаются и не образуют «крестов». Цель игры — найти в поле с буквами слова, указанные в списке справа. Два раза одна и та же буква не может быть выбрана. После решения филворда не принятых букв не должно остаться.

**Календарно-тематический план
на 2025 – 2026 учебный год
ДООП «Игры разума»
детского объединения «Юный мыслитель»**

№ п/п	Календарные сроки	№ Раздела	Тема учебного занятия	Количество часов
Раздел 1. Вводное занятие				2
1		1.1	Вводное занятие.	2
Раздел 2. Ассоциативно-коммуникативные игры				8
2.1 Ассоциативные игры				4
2		2.1	Ассоциативные игры. Игра «Крокодилчик». «Кто есть кто?»	2
3		2.1	Игра «Ассоциации». Правила игры.	2
2.2 Коммуникативные игры				4
4		2.2	Коммуникативные игры: «Пойми меня», «Передай информацию».	2
5		2.2	Коммуникативные игры: «Интервью», «Дорисуй рисунок», «Повтори движение».	2
Раздел 3 Логические игры				104
3.1 Игра «Шашки»				26
6		3.1	Игра «Шашки». История развития. Правила игры.	2
7		3.1	Шашечная доска. Шашечный кодекс. Особенности взятие дамкой.	2
8		3.1	Арифметика шашечной игры.	2
9		3.1	Борьба за центр. Сила центральных шашек перед бортовыми.	2
10		3.1	Изолированные шашки. Нападение на слабую шашку.	2
11		3.1	Отсталые шашки (a1,h2)	2
12		3.1	Стратегия и тактика шашечной игры.	2
13		3.1	Тактические приёмы в шашках. Вскрытие нужного игрового поля.	2
14		3.1	Позиционные приёмы игры в шашках: оппозиция, размен.	2
15		3.1	Нормальные окончания в шашках: петля, двойная петля, четыре дамки против одной.	2
16		3.1	Три дамки против одной на «главной дороге», «Треугольник Петрова».	2
17		3.1	Понятие комбинации в шашках. Решение комбинаций по шашкам.	2
18		3.1	Соревнование по шашкам.	2
3.2 Игра «Шахматы»				72

19		3.2	Логическая игра «Шахматы». История возникновения игры. Легенда о Радже и мудреце, знакомство с игрой.	2
20		3.2	Знакомство с доской и фигурами. Правило расстановки фигур на доске. Достоинство Фигур.	2
21		3.2	Правило ходов и превращения пешек.	2
22		3.2	Правило ходов лёгких фигур.	2
23		3.2	Правило ходов тяжёлых фигур.	2
24		3.2	«Шах»- нападение на короля.	2
25		3.2	Что такое «Мат» королю.	2
26		3.2	Что такое «Пат» королю.	2
27		3.2	Мат королю в один ход.	2
28		3.2	Пат королю в один ход.	2
29		3.2	«Рокировка». Виды и правила рокировки.	2
30		3.2	Правило «Взятие на проходе».	2
31		3.2	Дебют-начало партии. Основные принципы разыгрывания дебютов.	2
32		3.2	Что такое «Детский мат» и как от него защититься.	2
33		3.2	Преждевременные ходы ферзём.	2
34		3.2	Создание препятствия фигуре своими же фигурами.	2
35		3.2	Симметричное повторение ходов.	2
36		3.2	Стратегия и тактика шахматной игры. Знакомство с ловушками.	2
37		3.2	Основные тактические приёмы: связка и полусвязка.	2
38		3.2	Основные тактические приёмы: отвлечение.	2
39		3.2	Основные тактические приёмы: завлечение.	2
40		3.2	Основные тактические приёмы: размен.	2
41		3.2	Основные тактические приёмы: вилка и её виды.	2
42		3.2	Основные тактические приёмы: двойной шах.	2
43		3.2	Основные тактические приёмы: вскрытый шах.	2
44		3.2	Основные тактические приёмы: двойное нападение.	2
45		3.2	Основные тактические приёмы: скрытое нападение.	2
46		3.2	Линейный мат одинокому королю. Мат двумя ладьями.	2
47		3.2	Мат ферзём и ладьёй, его особенности.	2
48		3.2	Мат ферзём и королём одинокому королю.	2

49		3.2	Мат ладьёй и королём одинокому королю.	2
50		3.2	Пешечные окончания. Основные идеи и технические приёмы. Правило «квадрата»	2
51		3.2	Правило «оппозиции».	2
52		3.2	Пешечный прорыв.	2
53		3.2	Решение шахматных комбинаций.	2
54		3.2	Соревнование по шахматам.	2
3.3 Игры-головоломки				6
55		3.3	Игры-головоломки.	2
56		3.3	Игра «Танграм».	2
57		3.3	Игра «Рэндзю».	2
Раздел 4 Игры на внимательность и реакцию				6
58		4	Игры: «Найди отличия», «Запомни ряд», «Морской бой», «Разгадай ребус».	2
59		4	Игры: «Анаграмма», «Таблицы Шульте», «Филворд».	2
60		4	Игра «Мемо». Правила игры.	2
Раздел 5 Образовательные игры				12
61		5	Игры: «Что? Где? Когда?»	2
62		5	Игра «Верю-не верю»	2
63		5	Игра «Угадай о чём говорить?»	2
64		5	Игра «Эрудит».	2
65		5	Игра «Монополия»	2
66		5	Соревнование по образовательным играм.	2
Раздел 6 Игры на развитие мелкой моторики				4
67		6	Игра «Пазлы». Основные принципы игры.	2
68		6	Игра «Катамино». Основные принципы игры.	2
Раздел 7 Основы игротехники				2
69		7	Компоненты настольной игры. Соревнование по играм «Пазлы», «Катамино».	2
Раздел 8 «Все профессии нужны, все профессии важны!»				2
70		8	Знакомство с различными профессиями. Викторина «Угадай профессию».	2
Раздел 9 Проектная деятельность.				2
71		9	Основы и этапы проектной деятельности. Создание настольной игры.	2
Раздел 10 Итоговое занятие				2
72		10	Итоговое занятие. Викторина на знание настольных игр.	2