

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ВОЛОГОДСКОЙ ОБЛАСТИ
БПОУ ВО «ВОЛОГОДСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

Принята на заседании
научно-методического совета
« 24 » мая 2017 г.
Протокол № 8

Утверждаю:
Директор БПОУ ВО
«Вологодский педагогический колледж»
/ С.А.Панахова
« 21 » июня 2017 г.
Приказ № 278-д



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности
«Игроклуб»**

**Возраст обучающихся – 16-20 лет
Срок реализации: 9 месяцев**

Автор: Гороховская Ирина Владимировна,
канд. пед. наук,
заместитель директора по научно-
методической работе, преподаватель

**ВОЛОГДА
2017**

Пояснительная записка

Умение играть со своими воспитанниками необходимо всем педагогам вне зависимости от получаемой специальности.

Педагогически организованные игры могут быть широко использованы во всех направлениях воспитательной работы. Так, для физического воспитания есть много подвижных игр, способствующих выработке и совершенствованию буквально всех физических качеств: скорости и выносливости в беге, прыгучести, устойчивости, равновесия, силы, ловкости и т.д. Умственному воспитанию служат не только специальные дидактические игры, но и головоломки, игры-загадки и другие познавательные игры. Эстетическому воспитанию содействуют умело направляемые звуковые, музыкальные, танцевальные игры, хороводы, игры-представления и т.д. Игры являются эффективным средством нравственного воспитания. Коллективизм и ответственность за выполнение своей личной задачи, упорство в достижении цели, смелость, общительность и бесконечное множество других ценных черт характера воспитываются в игре естественно и почти неприметно для участвующих в ней детей.

Игры служат хорошим инструментом для организации культурно-развивающего досуга детей и подростков.

Чтобы посредством игры эффективно воспитывать, недостаточно знать, что игра – средство воспитания. Никакие рассказы об игровом методе не дадут того представления о воспитательном значении игры, какое может сложиться почти мгновенно, если педагог сам включится в систему игровых действий, начнет играть. «Педагог обязан уметь играть», – писал А.С.Макаренко.

Педагогический потенциал игры многообразен, но следует заметить, что в последнее время все чаще появляются тенденции, которые свидетельствуют о том, что в силу разных причин происходит утрата традиций, связанных с игрой, выхолащивание игры из жизни детского

коллектива, наблюдаются явления «виртуализации», «варваризации», «эгоизации» игровой культуры.

Современная игровая практика детей характеризуется сменой коллективного характера игры индивидуальным, доминирующими мотивами игровой деятельности становятся узко эгоистические установки личности, в их основе – гедонистическая подоплека, азарт, жажда развлечений. Наблюдается резкое обеднение игрового репертуара за счет вытеснения сложных и совершенных игровых форм примитивными, рассчитанными на нетребовательное, часто безответственное и массовое потребление, в интенсивном проникновении в игровую культуру парафольклорного творчества («черный юмор», игрушки-«страшилы» и пр.) Кроме того, анализ наблюдений за проведением детьми и подростками свободного времени показывает, что игры уходят из многих детских и подростковых общностей: дворовых компаний, малых групп и ученических коллективов в целом. Нуждаются в обогащении арсеналом игр и детские общественные объединения.

Вернуть игру в детское сообщество, причем игру, развивающую и воспитывающую, на наш взгляд позволит, целенаправленная и специально организованная работа с будущими педагогами.

Педагогическая целесообразность: реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игроклуб»: формирование умений организации игр с детьми обогатит арсенал педагогических методов и средств будущего педагога; освоение данной программы создаст условия для успешного прохождения студентами некоторых видов производственной практики.

Отличительной особенностью дополнительной образовательной общеразвивающей программы «Игроклуб» от уже существующих выступает то, что игра в данном проекте выступает и формой внеучебной деятельности и ее содержательным направлением, и средством развития общих и профессиональных компетенций будущего педагога.

Направленность программы – социально-педагогическая.

Цель программы: развитие умений организации игры с детьми школьного возраста и студентами профессиональных образовательных организаций.

Задачи программы:

Образовательные:

- формирование знаний об игре как культурном феномене, о значении игры в жизни человека, о педагогическом потенциале игры;
- знакомство со спецификой и многообразием игр;
- знакомство с особенностями игр детей разного возраста;
- освоение методики организации игр.

Социально-педагогические:

- создание условий для самопознания, самореализации, развития социальной инициативы.

Базовый уровень сложности.

Возраст детей, участвующих в реализации программы – 16-20 лет.

Сроки реализации: программа рассчитана на 66 часов.

Формы и режим занятий

Занятия проводятся один раз в неделю по 2 часа каждое.

Методы реализации программы: беседа, дискуссия, упражнение, игра.

Каждое занятие предполагает игровой практикум, в ходе которого участники программы приобретают опыт в качестве игрока и организатора игры.

Ожидаемые результаты:

- систематизированные знания об игре как культурном феномене, о значении игры в жизни человека; о педагогическом потенциале игры;
- ориентация в классификациях игр по различным основаниям;
- отношение к игре как к средству самопознания и саморазвития, установка на творческую самореализацию в игровой деятельности;
- наличие умения увидеть потенциал игры в решении педагогических задач; ориентация на игру как средство профессиональной деятельности;

– сформированы умения организовать игровую деятельность с детьми школьного возраста и студентами профессиональных образовательных организаций.

Способы определения результативности программы, формы текущего и промежуточного контроля: творческие и практические задания.

Формы подведения итогов реализации программы: конкурс организаторов настольных игр; конкурс организаторов подвижных игр.

3. Учебный план

№ п/п	Название раздела. Темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Игра как культурный феномен и педагогическое средство		10	5	5	
1.	Игра как культурный феномен	2	1	1	Исследовательская работа «Динамика и тенденции развития игры»
2.	Значение игры в жизни человека	2	1	1	
3.	Педагогический потенциал игры	2	1	1	Устный опрос
4.	Классификации игры	2	1	1	Практическое задание «Моя классификация игр»
5.	Особенности игровой деятельности детей школьного возраста	2	1	1	Практическое задание «Создание банка игр детей разного возраста»
Раздел 2. Методика организации игры		8	3	5	
6.	Как быть успешным игроком	2	1	1	Творческое задание «Советы игроку»
7.	Руководство и организация игры	6	2	4	Творческое задание «Советы организатору игры» Практическое задание «Подборка

					считалочек и способов деления на команды»
Раздел 3. Методика организации настольных игр		16	4	12	
8.	Особенности и многообразие настольных игр	2	1	1	Беседа-игра «Игра – знакомая Незнакомка»
9.	Педагогический потенциал настольных игр	4	1	3	
10.	Особенности организации настольных игр	2	2	-	Творческое задание «Советы организатору настольной игры»
11.	Практикум по организации настольных игр	8	-	8	Практические задания по проведению игр со школьниками и студентами ПОО Самоанализ проведённых игр
Раздел 4. Методика организации подвижных и творческих игр		24	4	20	
12.	Особенности организации игр разного вида: «игры в кругу», подвижные игры, «игры с залом»	4	2	2	Творческие задания «Советы организатору подвижной игры», «Советы организатору игр «на знакомство»
13.	Практикум по организации игр разного вида («игры в кругу», подвижные игры, «игры с залом»)	10	-	10	Практические задания по проведению игр со школьниками и студентами ПОО Самоанализ проведённых игр

14.	Особенности и методика организации народных игр	10	2	8	Конкурс организаторов народной игры
Раздел 5. Итоговые занятия		8	-	8	
15.	Итоговое занятие. Конкурс организаторов настольных игр	4	-	4	Конкурс организаторов настольных игр
16.	Итоговое занятие. Конкурс организаторов подвижных и творческих игр	4	-	4	Конкурс организаторов подвижных и творческих игр
Итого		66	16	50	

4. Содержание учебного плана

Раздел 1. Игра как культурный феномен и педагогическое средство

Тема 1.1. Игра как культурный феномен

Теория: Понятие игры; отношение общества к игре в разные периоды своего развития; динамика и тенденции развития игры.

Практика: Игры, направленные на знакомство участников программы: «Снежный ком», «Имя в кругу», «Двойники», «Общее и особенное», «Человек-человеку».

Тема 1.2. Значение игры в жизни человека

Теория: Функции игры: самопознание, саморазвитие, самореализация; коммуникативная функция; организация культурообразующего досуга

Практика: Исследовательская работа «Динамика и тенденции развития игры».

Тема 1.3. Педагогический потенциал игры

Теория: Игра как метод, средство, форма воспитания и обучения детей.

Функции игры как педагогического средства: социализирующая, коммуникативная, диагностическая, релаксационная, досуговая.

Воспитательные задачи, решаемые средствами игры

Практика: Игровые приемы вовлечения детей в неигровую деятельность (трудовую, познавательную и др.). Знакомство с играми, обладающими разным педагогическим потенциалом.

Тема 1.4. Классификации игры

Теория: Понятие и предназначение классификации игры. Классификации игры по различным основаниям: по степени открытости правил, по времени проведения, по месту игры, по количеству и составу игроков, по содержанию игры, по решаемым педагогическим задачам.

Практика: создание банка игр и классификация имеющихся игр.

Тема 1.5. Особенности игровой деятельности детей школьного возраста

Теория: Особенности игр детей младшего школьного возраста, подростков, старшекласников.

Практика: Знакомство с играми, отвечающими интересам и запросам детей разного возраста. Создание банка игр, предназначенных для детей разного возраста.

Раздел 2. Методика организации игры

Тема 2.1. Как быть успешным игроком

Теория: Типы игроков (В. Г. Марц). Условия успешности игрока в играх различного вида.

Практика: Приобретение игрового опыта в позиции участника игры. Выполнение творческого задания «Советы игроку».

Тема 2.2. Руководство и организация игры

Теория: Направления педагогического руководства игровой деятельностью (О.С.Газман). Игровая позиция педагога. Требования к организации и руководству игрой. Этапы организации игры.

Практика: Игровые и неигровые способы введения в игру, деления на команды, выбор водящего. Приобретение опыта в качестве ведущего игры. Творческое задание «Советы организатору игры».

Раздел 3. Методика организации настольных игр

Тема 3.1. Особенности и многообразие настольных игр

Теория: Особенности настольных игр; классификации настольных игр по различным признакам (продолжительность игры, возраст, количество игроков; развитие функций и качеств личности, содержание игры и т.д.).

Практика: Игры: «Клад», «Зевс на каникулах».

Тема 3.2. Педагогический потенциал настольных игр

Теория: Возможности настольных игр в организации свободного времени.

Варианты использования игры в зависимости от цели, количества участников и места проведения досуга. Игры, направленные на развитие познавательной сферы (внимания, памяти, мышления) и координации движений; игры, направленные на развитие творческого воображения и фантазии; Игры, направленные на развитие познавательного интереса; игры, направленные на развитие стратегического и экономического мышления.

Практика: Игры, направленные на развитие познавательной сферы (внимания, памяти, мышления) и координации движений: «Скоростные колпачки», «Добль», «Барабашка», «Ратуки».

Тема 3.3. Особенности организации настольных игр

Теория: Условия успешной организации настольных игр в зависимости от их специфики. Выполнение творческого задания «Советы организатору настольной игры»

Тема 3.4. Практикум по организации настольных игр

Практика:

Игры, направленные на развитие познавательной сферы (внимания, памяти, мышления) и координации движений: «Турбосчёт», «Квадрики (Свинки)», «Перемешка», «Башня», «Сплэш» и др.

Игры, направленные на развитие творческого воображения и фантазии: «Пакля-рвакля», «Активити»

Игры, направленные на развитие познавательного интереса: «Бум», «Ответ за 5 секунд»

Игры, направленные на развитие стратегического и экономического мышления: Каркассон, «Картахена», «Монополия».

Раздел 4. Методика организации подвижных и творческих игр

Тема 4.1. Особенности организации игр разного вида: «игры в кругу», подвижные игры, «игры с залом»

Теория: Правила организации различных видов игр с учетом их специфики.

Практика: Выполнение творческих заданий «Советы организатору подвижной игры», «Советы организатору игр «на знакомство».

Тема 4.2. Практикум по организации игр разного вида («игры в кругу», подвижные игры, «игры с залом»)

Практика: получение опыта в позиции организатора игры. Выполнение практические заданий по проведению различных видов игр со школьниками и студентами ПОО («игры в кругу», подвижные игры, «игры с залом»).

Тема 4.3. Особенности и методика организации народных игр

Теория: Понятие и особенности народной игры, взаимосвязь народной игры и народного календаря, классификации народной игры.

Практика: Проведение народных игр со школьниками. Конкурс организаторов народной игры.

Раздел 5. Итоговые занятия

Тема 5.1. Итоговое занятие. Конкурс организаторов настольных игр

Практика: Конкурс организаторов настольных игр

Тема 5.2. Итоговое занятие. Конкурс организаторов подвижных и творческих игр

Практика: Конкурс организаторов подвижных и творческих игр

5. Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Раздел 1. Игра как культурный феномен и педагогическое средство								
1	сентябрь			Лекционно-практическая	2	Тема 1.1. Игра как культурный феномен	Кабинет	Исследовательская работа
2	сентябрь			Лекционно-практическая	2	Тема 1.2. Значение игры в жизни человека	Кабинет	
3	сентябрь			Лекционно-практическая	2	Тема 1.3. Педагогический потенциал игры	Кабинет	Устный опрос
4	сентябрь			Лекционно-практическая	2	Тема 1.4. Классификации игры	Кабинет	Практическое задание
5	сентябрь			Лекционно-практическая	2	Тема 1.5. Особенности игровой деятельности детей школьного возраста	Кабинет	Практическое задание
Раздел 2. Методика организации игры								
6	октябрь			Лекционно-практическая	2	Тема 2.1. Как быть успешным игроком	Кабинет	Творческое задание
7, 8, 9	октябрь, октябрь, октябрь,			Лекционно-практическая	6	Тема 2.2. Руководство и организация игры	Кабинет	Творческое задание Практическое задание
Раздел 3. Методика организации настольных игр								
10	ноябрь			Лекционно-практическая	2	Тема 3.1. Особенности и многообразие настольных игр	Кабинет	Беседа-игра
11, 12	ноябрь, ноябрь			Лекционно-практическая	4	Тема 3.2. Педагогический потенциал настольных игр	Кабинет	

13	ноябрь			Лекционно-практическая	2	Тема 3.3. Особенности организации настольных игр	Кабинет	Творческое задание
14, 15, 16, 17	декабрь, декабрь, декабрь, декабрь			Практическая	8	Тема 3.4. Практикум по организации настольных игр	Кабинет	Практические задания
Раздел 4. Методика организации подвижных и творческих игр								
18, 19	январь январь			Лекционно-практическая	4	Тема 4.1. Особенности организации игр разного вида: «игры в кругу», подвижные игры, «игры с залом»	Кабинет	Творческие задания
20, 21, 22, 23, 24	февраль, февраль, февраль, февраль, март			Практическая	10	Тема 4.2. Практикум по организации игр разного вида («игры в кругу», подвижные игры, «игры с залом»)	Кабинет, спортзал, актовый зал	Практические задания
25, 26, 27, 28, 29	март, март, март, апрель, апрель			Лекционно-практическая	10	Тема 4.3. Особенности и методика организации народных игр	Кабинет	Конкурс организаторов народной игры
Раздел 5. Итоговые занятия								
30, 31	апрель, апрель			Практическая	4	Тема 5.1. Итоговое занятие. Конкурс организаторов настольных игр		Конкурс организаторов настольных игр
32, 33	май май			Практическая	4	Тема 5.2. Итоговое занятие. Конкурс организаторов подвижных и творческих игр		Конкурс организаторов подвижных и творческих игр

6. Методическое обеспечение программы

Описание игр

Имя в кругу

Участники стоят в кругу. Один из игроков делает шаг в центр круга, называет свое имя, показывает какое-то движение или жест, свойственный ему (или придуманный), затем возвращается в круг. Все игроки дружно и одновременно делают шаг в круг, повторяют имя, движение и пытаются при этом воспроизвести эмоции, настроение этого участника.

Снежный ком

Участники сидят в кругу. Первый человек называет свое имя; второй повторяет имя первого и называет свое; третий повторяет имя первого, второго и говорит свое и т. д. Задача игрока: перечислить по порядку имена всех участников, названных до него, а затем назвать свое имя.

Вариант игры: называть имя и определение (качество), начинающееся на первую букву имени (Игорь – интеллектуальный, Катя – креативная и т. п.).

Двойники

Участники расположены на площадке в хаотичном порядке.

По команде ведущего необходимо найти и собрать всех двойников, то есть людей, которые обладают теми же качествами, привычками, пристрастиями. Параметры для сравнения и поиска задаются ведущим: любимое варенье, знак Зодиака, любимый цветок, любимое время года, хобби, любимый вид спорта, любимый школьный урок и т. п.

Общее и особенное

Участники организуют два круга – внутренний и внешний – и стоят в парах лицом друг к другу. Количество игроков, стоящих в обоих кругах, должно быть одинаковым.

Игроки, стоящие во внешнем кругу, говорят своим партнерам фразу, начинающуюся со слов: «Мы с тобой похожи тем, что...» (например, мы с

тобой похожи тем, что живем на планете Земля, учимся в одном классе и т. д.). Участники, стоящие во внутреннем круге, отвечают: «Мы с тобой отличаемся тем, что...» (например, мы с тобой отличаемся цветом глаз, длиной волос и т. д.). Затем по команде ведущего (хлопок, звуковой сигнал и т. п.) игроки, стоящие во внутреннем круге, передвигаются на шаг вправо, меняя партнера. Игра повторяется до тех пор, пока каждый участник внутреннего круга не повстречается с каждым участником внешнего круга.

Человек-человеку

Участники образуют пары, которые расположены произвольно на площадке. Игроки в парах стоят лицом друг к другу.

Водящий-ведущий называет последовательно части тела, которыми игроки в парах должны коснуться друг друга (например: руки, колени, плечи, носы). Каждый раз, соприкасаясь названными частями тела, участники не разнимают названных ранее. По команде «человек-человеку» игроки меняют партнеров, водящий тоже «занимает» какого-то игрока. Кто остался без пары, становится водящим, и игра продолжается.

Исследовательская работа «Динамика и тенденции развития игры»

При изучении динамики и тенденций развития современной игровой практики детей участникам предлагается провести исследовательскую работу:

1. Изучите (понаблюдайте, проинтервьюируйте), в какие игры любят играть дети разного возраста (живущие в вашем дворе, в вашем поселке, учащиеся в вашей образовательной организации). Найдите ответы на следующие вопросы:

Что более всего привлекает детей разного возраста в игре?

Какие типы игр предпочитают ваши сверстники?

Чем руководствуются дети, выбирая игру?

При описании результатов исследования отметьте, сколько человек было опрошено, какого возраста и пола. Опишите по предложенному плану выявленные 5–7 наиболее популярных игр современных детей.

2. Проведите опрос с целью выяснения, в какие игры играли ваши родители, дедушки, бабушки. При описании результатов исследования зафиксируйте, сколько человек было опрошено, какого возраста и пола. Опишите по предложенному плану выявленные 5–7 наиболее популярных игр старших поколений.

3. Сравните игры детей разных поколений; отметьте, какие произошли изменения и в чем вы видите причины этого.

Есть мнение, что современные дети по сравнению с их родителями меньше играют в коллективные игры. Подтверждают результаты ваших опросов это мнение? Если да, то назовите возможные причины.

Практическое задание «Создание банка игр»

Каждому педагогу важно иметь богатый банк игр. Банк игр предполагает описание игр, которые могут быть классифицированы по одному или другому признаку (может использоваться несколько классификаций). Создайте свой банк игр – заведите тетрадь (блокнот), в которую запишите все игры, которые вы знаете. Пополняйте банк новыми играми.

План описания игры

Название игры.

Цель (назначение) проведения (использования) игры.

Характеристика игроков: возраст; количество; соотношение мальчиков и девочек (при необходимости) и т. д.

Реквизит.

Роли (если есть).

Правила.

Варианты игры.

Источник (книга, человек, который рассказал правила или организовывал эту игру).

Упражнение «Классификация игр»

Используя различные основания (признаки), составьте 2-3 классификации игр, имеющих в вашем игровом банке. При составлении каждой классификации отметьте основание для ее составления, разделите игры на соответствующие группы: укажите их тип (класс) и приведите название всех игр, подходящих под этот тип. Обратите внимание, что одна и та же игра может быть отнесена к нескольким типам. Например:

Подвижные игры

ПараЛов,
Пятнашки,
Казаки-разбойники,
Меня укусил гиппопотам.

Игры для снятия напряжения

Обсерватория,
Алабу-чико-бу,
Гол-мимо,
Меня укусил гиппопотам.

Упражнение «Педагогический потенциал игры».

Любая игра многогранна, она может иметь несколько назначений и служить нескольким целям и выбирается по наиболее значимой в данный момент. Например, игра «Снежный ком» может быть использована как игра на знакомство, а также может быть включена в систему игр, демонстрирующих эффективные приемы запоминания и способствующих развитию памяти.

Проанализируйте игры, представленные в вашем банке игр, на предмет их потенциала в работе вожатого детского оздоровительного лагеря. Укажите всевозможные задачи, которые могут быть решены посредством игры, и проранжируйте их по следующей схеме:

Название игры.

- 1) назначение № 1, которое игра в большей степени выполняет;
- 2) назначение № 2, которое игра выполняет в большей степени, чем назначение № 3, и в меньшей, чем назначение № 1;
- 3) назначение № 3; и т. д.

Творческое задание «Советы игроку»

Задание направлено на развитие игрового поведения.

«Составьте советы игроку, выполняя которые, он будет успешен в различных играх, с ним будет интересно играть и т. п.».

Развитию опыта организатора игры будут способствовать задания типа «Подберите 10 считалочек», «Проведите игры с детьми в своей комнате / со своими друзьями».

Беседа- игра «Игра – знакомая Незнакомка»

Целями данной игры выступают: актуализация у детей имеющихся представлений, знаний об игре; создание мотивации на изучение игры. Игра проходит следующим образом: дети объединяются в группы по 5-6 человек, получают различные задания для совместного обсуждения. После обсуждения каждая группа представляла результат, который мог быть дополнен или оспорен. Примеры заданий: «почему ребенок играет?», «назовите характерные признаки игры», «вспомните игру, которая оказала влияние на ваше развитие» и др. Кроме того, здесь детям может быть представлен материал о народной игре.

Творческое задание «Советы организатору настольной игры»

Задание направлено на развитие умений организовывать настольные игры. Для выполнения этого задания игра конкретизируется.

При выполнении задания необходимо определить и обосновать рекомендуемый возраст, количество участников; предложить советы по организации игры, обозначить возможные «трудные» моменты в проведении, способы их предотвращения или выхода из создавшейся ситуации; представить варианты игры.

Список литературы, рекомендованный участникам программы

1. Аникеева Н. П. Воспитание игрой: кн. для учителя / Н. П. Аникеева. – Москва: Просвещение, 1987. – 144 с.
2. Гороховская И. В. Игра: воспитательный потенциал, педагогическое руководство и организация: учебно-методическое пособие / И. В. Гороховская; научный ред. М. А. Углицкая. – 4-е изд., дополненное. – Вологда: Изд-во «Арника», 2016. – 109 с.
3. Игры – обучение, тренинг, досуг: В 7-ми кн. / под ред. В. В. Петрусинского. – Москва: Новая школа, 1994–1995.
4. Каникулы: игра, воспитание: О педагогическом руководстве игровой деятельностью школьников: Кн. для учителя / О. С. Газман, З. В. Баянкина, В. М. Григорьев и др.; под ред. О. С. Газмана. – Москва: Просвещение, 1988. – 160 с.
5. Марц В. Г. Беседы по методике и теории игры: учеб. пособие / В. Г. Марц. – Москва: СпортАкадемияПресс, 2001. – 204 с.
6. Куприянов Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей: учеб.-метод. пособие / Б.В. Куприянов, М.И. Рожков, И.И. Фришман. – Москва: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2001. – 216 с. – (Воспитание и дополнительное образование детей).
7. Покровский, Е. А. Детские игры: Преимущественно русские / Е. А. Покровский. – Москва: ТЕРРА; Книжная лавка – РТР, 1997. – 416 с.
8. Репринцева, Е. А. Игра в образовании ребенка: От прошлого к настоящему: учеб. пособие / Е. А. Репринцева. – Курск: Изд-во Курск. гос. ун-та, 2004. – 264 с.
9. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры / С. А. Шмаков. – Москва: Новая школа, 1994. – 240 с.

6. Материально-техническое оснащение программы

Список настольных игр, используемых в реализации программы

Скоростные колпачки	Перемешка Башня	Клац
Добль	Сплэш	Зевс на каникулах
Барабашка	Пакля-рвакля	Монополия
Ратуки	Активити	Каркассон
Турбосчёт	Бум	Картахена
Квадрики (Свинки)	Ответь за 5 секунд	

7. Список использованной литературы

1. Аникеева Н. П. Воспитание игрой: кн. для учителя / Н. П. Аникеева. – Москва: Просвещение, 1987. – 144 с.
2. Гороховская И. В. Игра: воспитательный потенциал, педагогическое руководство и организация: учебно-методическое пособие / И. В. Гороховская; научный ред. М. А. Углицкая. – 4-е изд., дополненное. – Вологда: Изд-во «Арника», 2016. – 109 с.
3. Каникулы: игра, воспитание: О педагогическом руководстве игровой деятельностью школьников: кн. для учителя / О.С. Газман, З.В. Баянкина, В.М. Григорьев и др.; под ред. О.С. Газмана. – Москва: Просвещение, 1988. – 160 с.
4. Куприянов Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей: учеб.-метод. пособие / Б.В. Куприянов, М.И. Рожков, И.И. Фришман. – Москва: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2001. – 216 с. – (Воспитание и дополнительное образование детей).
5. Макаренко А. С. Книга для родителей: К 100-летию со дня рождения А. С. Макаренко / А. С. Макаренко. – Москва: Педагогика, 1988. – 304 с.
6. Репринцева Е. А. Игра в практике современного высшего образования: тревожные тенденции и векторы надежды / Е. А. Репринцева // Мир образования – образование в мире. – 2005. – № 4. – С. 21-43.
7. Репринцева, Е. А. Игра в образовании ребенка: От прошлого к настоящему: учеб. пособие / Е. А. Репринцева. – Курск: Изд-во Курск. гос. ун-та, 2004. – 264 с.

8. Репринцева, Е. А. Педагогика игры: Теория. История. Практика / Е. А. Репринцева. – Курск: Изд-во Курс. гос. ун-та, 2005. – 422 с.
9. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры / С. А. Шмаков. – Москва: Новая школа, 1994. – 240 с.