



Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования

Центр творческого развития и гуманитарного образования

РАССМОТРЕНО

Методическим советом:

Протокол № 4

от «12» апреля 2023 г.

Председатель МС

М.А. Вахрунина

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ ДО ЦТРИГО

Приказ № 33

от «12» апреля 2023 г.

Е.Ю. Шалимова



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Настольные игры»

Срок реализации программы:

8 дней

Возраст обучающихся:

7-17 лет

Автор-составитель:

Симакова Анастасия Филипповна,
вожатый

Красноярск, 2023

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка (общая характеристика программы)

Программа разработана с учетом следующих нормативных документов:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.08.2020);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. №533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом министерства просвещения российской федерации от 09.11.2018 г. №196»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 г. № 2 «Об утверждении СанПиН 1.2.3685-21 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Лицензии МБОУ ДО «Центр творческого развития и гуманитарного образования» на образовательную деятельность и Программы развития МБОУ ДО ЦТриГО;

– Положения о структуре, порядке разработки и утверждения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ МБОУ ДО ЦТриГО.

Направленность программы – социально-гуманитарная.

Актуальность данной программы. Все виды игровой деятельности на протяжении всей истории педагогики продуктивно используются в воспитании подрастающего поколения. Недостаток реального общения между детьми делает совместные игры и практику общения детей в игре весьма актуальной в настоящее время. Настоящее реальное общение полезнее виртуального, доказать это и научить этому большая педагогическая задача настоящего времени. Настольные совместные игры – это одно из решений этой проблемы.

Игра полифункциональна. Одна и та же игра способна удовлетворить многие социальные потребности детей.

Игра дает возможность создать и сплотить коллектив. Привлекательность игры столь велика, и игровой контакт людей друг с другом столь полон и глубок, что игровые содружества обнаруживают способность сохраняться и после окончания игры, вне ее рамок. Игра активизирует ум, настраивает на поиск оптимальных решений.

Игра дает порядок. Система правил в игре абсолютна и несомненна. Невозможно нарушать правила и быть в игре. Это качество – порядок – очень ценно сейчас в нашем нестабильном, беспорядочном мире. Игра создает гармонию. Формирует стремление к совершенству. Она имеет тенденцию становиться прекрасной. Хотя в игре существует элемент неопределенности, противоречия в игре стремятся к разрешению. Игра дает увлеченность. В игре нет частичной выгоды. Она интенсивно вовлекает всего человека, активизирует его способности.

Ребенок познает себя, свои возможности, людей, которые его окружают, учится оценивать и моделировать собственное общение со сверстниками, старшими товарищами, воспитателями, что так немаловажно с наше время, когда дети проводят много времени в интернет и компьютерном пространстве

Именно через игру формируются эстетические потребности и вкусы ребенка, дается возможность самореализации и самоактуализации. Именно в игре личность развивается свободно, стремительно, гармонично. Играть любят все: и взрослые, и дети.

Игра оказывает влияние и на развитие психических свойств и качеств личности. Она оказывает влияние на все стороны психического развития: самообладание, умение преодолевать эмоциональные срывы и управлять собой, подавлять нетерпение, притормозить сиюминутную реакцию, вырабатывая у

себя выдержку и терпение, трезвый, бесстрастный анализ сложившихся обстоятельств.

Можно сказать, что влияние игр на психическое и физическое развитие очень велико, они помогают снимать психологические барьеры, улучшить взаимоотношения, общение детей, дают уверенность в своих силах

Новизна программы заключается в том, что набор игр для детей варьируется в зависимости от категории приезжающих детей. Воспитатель оставляет за собой право на составление плана игр, в зависимости от интересов и возраста детей, возможна и интерграция игр разных направлений и разработка новых, все зависит от категории детей и их потребностей. В итоге работы по данной программе каждый ребенок сможет познакомиться с правилами разных настольных игр, попробовать разные стратегии игр, проявить себя в понравившихся играх и испытать себя в роли создателя своей собственной игры, основываясь на знаниях об настольных играх.

1.2. Цели и задачи Программы

Цель Программы: создание благоприятных условий для развития личности ребенка посредством освоения дидактических и настольных игр.

Задачи Программы:

Образовательные:

- ознакомление с разнообразием настольных и дидактических игр;
- знакомство с историей создания игр;
- знакомство с правилами разных видов игр;
- развивающие:
- развитие вкуса, изобретательности и творческих способностей детей;
- систематическое и целенаправленное развитие внимания, логического мышления, воображения, мелкой и крупной моторики и речи детей;
- развитие ассоциативного мышления;
- развитие интереса к настольным играм в компании

Воспитательные:

- формирование навыков сотрудничества детей;
- воспитание культуры общения;
- развитие видов коммуникативной, продуктивной, познавательно-исследовательской деятельности;
- создание благоприятных условий для самовыражения ребенка;
- развитие эмоциональной сферы детей;
- развитие самостоятельности.

Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы от 7 до 17 лет с формированием разновозрастных групп.

Срок освоения программы рассчитан на 8 календарных дней обучения, 24 учебных часа.

Форма обучения: очная.

Режим занятий: занятия проводятся ежедневно 3 академических часа продолжительностью 40 минут. Предусмотрена 10 минутная перемена между занятиями.

1.3. Планируемые результаты освоения Программы и формы аттестации

Содержание данной программы определяет достижение личностных, метапредметных и предметных результатов освоения образовательной программы.

Личностные результаты:

- развитие наблюдательности, внимания, памяти, воображения, мышления.
- умение выстраивать коммуникации с партнерами по игре;
- умение контролировать свои эмоции и поведение;
- умение принимать решение и достигать результата.

Метапредметные результаты:

- умение учиться работать по определенному алгоритму;
- овладение умением понимать, проследить причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе;
- умение проговаривать последовательность действий во время игры;
- освоение основных технологий социальной коммуникации и развития общественных связей;
- освоение ключевых современных форм, способов и методов анализа ситуации, выделения проблем и общественных инициатив, организации деятельности по решению проблемы, реализации и управления циклом реализации общественно-полезной деятельности.

Предметные результаты:

- умение выстраивать выигрышную стратегию игры;
- освоение различных приёмов в решении логических задач;
- знание в основных чертах специфику и правила разных видов игр;
- представлять, как создать собственную настольную игру;
- уметь анализировать свой результат.

Аттестация результатов освоения программы производится посредством проведения итоговой игры в выбранную игру, исходя из возрастных особенностей обучающихся.

1.4. Учебный план

№ п/п	Наименование тем программы	Количество академических часов			
		Всего	Теория	Практика	Контроль
1.	Вводное занятие.	3	1	2	Беседа. Наблюдение
2.	Знакомство с ситуативными играми	3	0,5	2,5	Беседа. Наблюдение
3.	Знакомство со стратегическими играми	3	0,5	2,5	Беседа. Наблюдение
4.	Знакомство с настольно-ролевыми играми	3	0,5	2,5	Беседа. Наблюдение
5.	Знакомство с современными настольными играми	6	0,5	5,5	Беседа. Наблюдение
6.	Знакомство с современными настольными играми	3	0,5	2,5	Беседа. Наблюдение
7.	Итоговая игра	3	0,5	2,5	Беседа. Наблюдение
Итого:		24	4	20	

1.5. Содержание Программы

Тема 1. Вводное занятие.

Теория: Знакомство с играми. Беседа об истории игр. Вводный инструктаж на рабочем месте. Настольные игры как способы время проведения в семье и компании. Удовольствие от игры.

Практика: Игровая практика, отработка стратегий игр.

Тема 2. Знакомство с ситуативными играми.

Теория: Знакомство с ситуативными играми. Парное взаимодействие в игре. Противостояние влиянию.

Практика: Игровая практика, отработка стратегий игр.

Тема 3. Знакомство со стратегическими играми.

Теория: Виды предложений: отказ-обещание, отказ-альтернатива, отказ-отрицание.

Практика: Игровая практика, отработка стратегий игр.

Тема 4. Знакомство с настольно-ролевыми играми.

Теория: Персонаж и его создание. Функции Мастера или ведущего.

Функции игроков.

Практика: Игровая практика, отработка стратегий игр.

Тема 5. Знакомство с современными настольными играми.

Теория: Знакомство с историей создания игр. Подземелья и Драконы.

Практика: Игровая практика, отработка стратегий игр.

Тема 6. Знакомство с современными настольными играми.

Теория: Подземелья и Драконы. Самый главный сеттинг НРИ. Самая старая и популярная НРИ в мире. Знакомство с основными редакциями и правилами мастеров.

Практика: Игровая практика, отработка стратегий игр.

Тема 7. Итоговая игра.

Теория: Знакомство с популярными сеттингами, ключевыми персонажами, картами и магией НРИ. Итоговая игра.

Практика: Игровая практика, отработка стратегий игр.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график программы «Настольные игры»

Сроки реализации программы	Количество учебных недель	Всего академических часов в год	Количество часов в неделю	Режим и продолжительность занятий
1 смена	1,15 недели	24	24	ежедневно по 1 ч., продолжительность одного занятия 40 минут
2 смена				
3 смена				
4 смена				

2.2. Оценочные материалы и аттестация результатов освоения программы

Основными видами отслеживания результатов усвоения учебного материала являются входной, текущий и итоговый контроли. Осуществляется контроль следующим образом.

Входной контроль проводится в начале занятий. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования, игр и творческих заданий с целью выявления уровня творческих способностей, умений и предпочтений детей. После анализа результатов первоначального

контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

Текущий контроль проводится на каждом занятии. В процессе его проведения выявляется степень усвоения нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления. Формы проведения: опрос обучающихся, собеседование с ними, наблюдения во время выполнения практических заданий.

Итоговый контроль проводится в конце реализации программы. Цель его проведения – определение уровня усвоения программы каждым ребенком.

Таблица фиксации результатов освоения программы «Настольные игры»

№	Фамилия, имя ребенка	Количество допущенных ошибок	Итог
1			
2			
...			

2.3. Методические рекомендации и материалы Программы

При реализации программы «Настольные игры» каждое занятие делится на две части.

В первой половине занятия дается теоретический материал. Вторая часть занятия посвящается практическому закреплению полученной информации или закреплению ранее изученного материала.

Теоретическая часть занятия – первичное знакомство с темой, освоение основных понятий, которые они будут отрабатывать на практическом занятии. Практическая часть занятия – закрепление материала в формате игр.

При реализации программы используются различные методы обучения:

- словесные: рассказ, объяснение нового материала;
- наглядные: показ новых стратегий, демонстрация педагогом;
- практические: апробирование новых стратегий, форм игр.

Практическая деятельность всегда связана с решением определенных задач, выполнением определенных последовательностей и алгоритмов, преодолением разного рода трудностей и препятствий.

2.4. Материально-техническое обеспечение

Для успешной реализации программы дополнительного образования «Настольные игры» необходимо:

- оборудованный кабинет;
- набор настольных игр.

2.5. Список рекомендуемой и используемой литературы

1. Леонтьев А.Н. Психологические основы детской игры. Избранные психологические произведения в 2-х т. Т.1. – М.: Педагогика, 1983.
2. Подымова Л.С. Интерактивные методы в обучении и воспитании школьников: Методическое пособие. – М.: УЦ «Перспектива», 2011. – 32 с.
3. Салмина Н.Г. Построение развивающих программ с использованием настольных игр / Н.Г. Салмина, И.Г. Тиханова, О.В. Черная // Психологическая наука и образование. – 2011. – №2. – с. 76.
4. www.rolemancer.ru – российский портал настольных и ролевых игр.
5. www.ludology.ru – информационный сайт об истории и развитии игр.