


Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Урдомская средняя школа»

Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

СОГЛАСОВАНО
Руководитель Центра «Точка Роста»
 /Корецкая В.К./
«02» сентября 2021 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор школы
 /Додонов В.А./
«02» сентября 2021 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа

«Настольные игры»

Возраст детей: 8-14 лет

Срок реализации программы: 1 год

Направление: Социально-гуманитарное

Разработчики:
Корецкая В.К.
учитель начальных классов
первая квалификационная категория

п. Урдома

2021-2022 учебный год

Пояснительная записка

1) **Нормативно-правовая основа.**

- Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
- Концепция развития дополнительного образования детей от 04.09.2014г. № 1726-р;
- Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи от 18.11.2015 № 09-3242);
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 14.12.2015 № 09-3564 «О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ»;
- Регламент независимой оценки качества дополнительных общеобразовательных программ (распоряжение министерства образования и науки Архангельской области от 06 февраля 2020 года № 202)
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Распоряжение министерства образования и науки Архангельской области от 29 июля 2020 года № 1073 «Об утверждении моделей обеспечения доступности дополнительного образования для детей в Архангельской области»;
- Устав МБОУ «УСШ» от 12.04.2008 № 81
- Положение о программе педагога дополнительного образования МБОУ ДОД КЦДО от 04.03.2021 г.

2) **Направленность программы:** социально-гуманитарная.

3) **Педагогическая целесообразность:**

Современная настольная игра – это не только способ проведения досуга, но и отличный инструмент для формирования и развития личности ребенка, который поможет ему пройти периоды адаптации в школе и социализироваться в классе и обществе.

Федеральный государственный образовательный стандарт диктует нам социальные и личностные компетенции, которыми должен обладать школьник.

В философии игра определяется как одна из форм человеческого бытия, как определенная деятельность. Эта деятельность осознается человеком как занятие, выполняемое вне повседневной жизни, совершается внутри ограниченного пространства и времени, протекает упорядоченно, по определенным правилам, не преследует никакого прямого материального интереса и не ищет пользы, может целиком овладевать играющим. В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

А.С. Макаренко о роли детских игр говорил следующее: «Каков ребенок в игре, таким во многом он будет в работе. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре...».

Игровая деятельность влияет на формирование произвольности психических процессов. В игре у ребенка начинает развиваться произвольное внимание и произвольная память. В условиях игры дети сосредотачиваются лучше и запоминают больше. Сознательная цель

выделяется для ребенка раньше и легче всего в игре. Сами условия игры требуют от ребенка сосредоточения на предметах, включенных в игровую ситуацию, на содержании разыгрываемых действий и сюжета.

Игра – самый естественный и мотивирующий для детей вид деятельности, и основная естественная функция игры – именно обучение. В отличие от выполнения формальных заданий, игра воспринимается детьми как важная и полная смысла деятельность.

Можно сказать, что игра – это метод познания действительности. При изучении развития детей, видно, что в игре эффективнее, чем в других видах деятельности, развиваются все психические процессы. А.Н. Леонтьев отмечал, что в игре развиваются новые, прогрессивные образования и возникает мощный познавательный мотив, являющийся основой возникновения стимула к учебе.

4) Новизна программы.

Новизна и особенность данной программы состоит в обобщении и структурировании работы по развитию интеллектуальных, организаторских и коммуникативных способностей детей через включение их в досуговую деятельность не только как пассивных участников, а как организаторов интеллектуально-познавательных мероприятий через совместную деятельность взрослых и детей. Значительная часть отведенного времени посвящена практическому освоению игровой технологии.

5) Актуальность программы

Данный вид деятельности в МБОУ «УСШ» является новым, так как ранее по этому направлению не велось образовательной деятельности. Наша школа заинтересована в том, чтобы дети нашли для себя место и сферу приложения творческих сил во время досуга. Особенно это важно для детей, которые не способны в полной мере реализовать себя в учебной деятельности. Программа “Настольные игры” удовлетворяет потребность в развитии способностей ребенка за пределами учебного процесса, помогает каждому ребенку раскрыть себя, способствует обучению искусству организации свободного от учебы времени. Поэтому эта программа очень актуальна в современном мире дефицита живого общения. Программа реализуется в рамках МБОУ «УСШ»

6) Цель программы – создание условий для развития познавательного интереса и активности детей, способствующих успешной самореализации личности и раскрытию творческого потенциала через применение игровых технологий.

7) Задачи программы:

Образовательные задачи:

- научить планировать свою работу, корректировать и оценивать свой труд, применять знания, умения, полученные в клубе;
- способствовать овладению практическими умениями и навыками творческой деятельности;
- научить правильно использовать термины, формировать определения.

Развивающие задачи:

- способствовать развитию навыков группового взаимодействия;
- прививать уважительное отношение к партнерам по общению, навыки трудовой культуры, аккуратности;
- развивать логическое мышление и творческие способности;
- способствовать развитию творческой инициативы.

Воспитательные задачи:

- способствовать воспитанию трудолюбия, внимательности, самостоятельности, чувства ответственности, патриотизма, воспитанию активной гражданской позиции обучающихся;
- содействовать социальной адаптации детей и молодежи, их самоопределению;
- способствовать воспитанию и развитию художественного вкуса обучающихся, их интеллектуальной и эмоциональной сферы, творческого потенциала, воспитанию нравственности, трудолюбия, доброжелательности, честности, милосердия.

8) Отличительные особенности программы.

Программа отличается:

- многообразием используемых в ней игр для программ всех направленностей, что позволяет быстро переключать внимание детей с одного вида деятельности на другой, выявить наиболее сильные стороны мышления каждого ребенка и помочь преодолеть его слабые стороны;
- непринужденной обстановкой на занятиях, что позволяет снять психоэмоциональное напряжение детей в процессе адаптации и формировании детского коллектива;
- наличием на занятиях обучающих моментов, что позволяет расширять кругозор, совершенствовать знания и навыки детей.

Педагогические принципы реализации программы:

принцип наглядности - просмотр, изучение и постепенное освоение технических средств оснащения (ТСО), наблюдение за процессом; использование наглядных пособий разного вида (печатных, видео и т.д.), побуждающих к самостоятельной деятельности: самостоятельно измерять, сравнивать, включаясь в практическую деятельность.

принцип систематичности – содержание учебного процесса выстраивается в определенной системе;

принцип постепенного повышения требований – от простого – к более сложному, исключая перегрузки.

принцип индивидуализации- учет возрастных и индивидуальных особенностей ребенка.

Образовательная деятельность по программе ведется на русском языке.

9) Возраст и условия набора в группу.

Возраст детей 8-14 лет. В группу принимаются все желающие, через систему «Навигатор». Наполняемость группы составляет не менее 8 человек, с учетом возрастных особенностей: 8-10, 11-14. Состав группы – постоянный.

Набор производится с начала учебного года. Возможен добор обучающихся в объединении в процессе учебного года.

10) Характеристика обучающихся.

У детей 8-10 лет формируется нравственная сфера личности. Эмоционально - волевая память и внимание приобретает произвольный характер. Формируется переход от наглядно - образного и конкретно - действенного мышления к творческому мышлению. Формируется логическая память.

У детей 11-12 лет формируются мотивы самосознания, взглядов, убеждений, мировоззрение. Развивается логическая память и теоретическое мышление. Дети этого возраста направлены на познание себя, самокритичны, проявляют склонность к подражанию.

У детей с 13 – 14 лет наблюдается общий подъем жизнедеятельности. В этом возрасте происходит бурный рост и развитие всего организма. В этом возрасте происходят существенные сдвиги в мыслительной деятельности. Мышление становится более систематизированным, последовательным, зрелым. Улучшается способность к абстрактному мышлению. Дети в подростковом возрасте осознают возможные последствия своих действий, но чаще пренебрегают опасностью, совершают безумные поступки, становясь жертвами

собственной браваты, желание отличиться перед сверстниками. Поэтому необходимо подростков вовлекать в творческую или иную деятельность.

11) Сроки и этапы реализации программы

Продолжительность образовательного процесса – 1 год, количество учебных недель 34, с 01 сентября по 24 мая. Программа реализуется блоками. Каждый блок проводится в течение от 2-6 занятий. Общий объём программы – 34 учебных час.

12) Формы и режим занятий по программе.

Формы занятий:

информационно-познавательные (беседа, показ, объяснение);
метод частично регламентированного упражнения (игровой, соревновательный);
методы контроля и самоконтроля;
стимулирующие методы.

Программой предусматриваются: групповые занятия, занятия в парах, мастер-классы, турниры.

В программе используются здоровьесберегающие, информационно - коммуникативные, игровые педагогические технологии.

Режим занятия: 2 часа в неделю.

Длительность занятий определяется возрастом детей в соответствии с требованиями СанПиН – 45 минут.

Основные виды занятий разделены на десять блоков:

- ✓ I блок – Древние игры;
- ✓ II блок – Командные творческие игры;
- ✓ III – Игры на развитие моторики, ловкости и реакции;
- ✓ IV- Кооперативные игры;
- ✓ V – Игры в военном содержанием;
- ✓ VI – Экономические стратегии;
- ✓ VII – Настольные ролевые системы;
- ✓ VIII - Коллекционно-карточные игры;
- ✓ IX – Логические игры;
- ✓ X – Образовательные игры.

Каждый блок– это логически завершенный продукт-программа, которая помогает детям развить те способности, навыки на которые она ориентирована. Продукт учитывает особенности и интересы учащихся, а также развивает те качества.

Структура учебного занятия группы:

Перед началом занятия проветривается кабинет, готовятся материалы и настольные игры, необходимые для занятия.

№	Этап занятия	Продолжительность (приблизительно)
1	Организационные моменты, формирование мини-групп	2 минуты
2	Тема занятия, рассказ об особенностях выбранной игры (или нескольких игр), объяснение правил	10 минут
3	Самостоятельная работа: игры по теме занятия (разбор правил, турниры)	20 минут

4	Динамическая пауза, промежуточные итоги	5 минут
5	Игры по выбору участников занятия	20 минут
6	Динамическая пауза, промежуточные итоги	5 минут
7	Игры по выбору участников занятия	20 минут
8	Подведение итогов, уборка	8 минут

13) Формы контроля и подведения итогов реализации программы.

В процессе реализации программы используются следующие виды контроля:

- входной контроль (в начале года, анкетирование)
- текущий контроль (в течение года, проверка результатов на занятии)
- итоговый контроль (в конце года, проведение соревнований)

2. Учебно-тематический план.

Количество недель-34

Количество часов - 68

Часов в неделю – 2

№	Название блока, темы	8-11	12-14	Кол-во часов	Теория	Практика	Формы аттестации, контроля.
1	Вводное занятие. Инструктаж по Т.Б.			1	1		Первичная диагностика. Турнир
2	Древние игры	Фанорона . Пулук. Мин Манг простой	Фанорона . Ур. Реверси	6	1	5	Турнир
3	Пяти геймы	Диксит. Алиас	Я твоя понимай-2. Шляпа	6	1	5	Турнир
4	Игры на развитие моторики, ловкости и реакции	Бирюльки . Конфетти	Дженга. Скоростные колпачки	3	1	2	Турнир
5	Кооперативные игры.	Хоббит	Экипаж	6	1	5	Турнир
6	Варгеймы	Астроид	Великая Отечественная война по системе	6	1	5	Турнир
7.	Еврогеймы	Поселенцы	Летопись	8	1	7	Турнир
8	Настольные ролевые игры	В некотором царстве.	Страшные сказки. Тайна стальной планеты	10	1	9	Турнир

		Братья Гримм					
9	Логические игры	Майя. Загадка Леонардо.	Квиксо. Сет.	10	1	9	Турнир
1 0	Образовательные игры	Тик-так Бум. Веселая генетика. Фауна	Ундервурд. Эволюция: Случайные мутации. Таймлайн	10	1	9	Турнир
1 1	Турнир			2		2	
	Итого			68	10	58	

3. Содержание изучаемого курса.

1. Древние игры.

В самые древние играли еще 3000 лет до нашей эры, а некоторые были забыты и восстановлены заново много столетий спустя. Способствуют развитию, комбинаторного, стратегического мышления. Пробуждают интерес к изучению истории и культуры разных народов.

Нарды – это нестареющая классика, одна из древнейших игр в мире. Возраст первых нард составляет более пяти тысяч лет. Внушительная цифра, правда?

Правила игры остались неизменны: нужно по очереди бросать кубики и стараться поскорее провести свои фишки в дом, чтобы оттуда удалить их за пределы поля. Ходить можно как одной фишкой, так и сразу двумя. Здесь нельзя сыграть вничью, побеждает тот, кому удалось первому провести фишки за пределы доски. Эта игра искусно объединяет в себе элементы случайности и тщательно продуманные стратегические решения. Выпавшие на кубиках значения добавляют игре азарта. Есть множество хитростей, направленных на ограничение маневренности другого игрока.

Лото – всемирно известная настольная игра, ее родиной считается Италия. Правила практически не изменились: как в самой первой версии XVI, так и во всех современных изданиях необходимо как можно скорее закрыть числа на карточках согласно номерам, вытащенным ведущим или другим игроком. На Руси в лото играли еще при царе.

Русское лото – словно привет из детства или далекого прошлого. Бочонки изготовлены из дерева, мешочек для них – из натуральной ткани. В самом начале партии решается, кто станет ведущим и будет ли он участвовать в игре наравне со всеми. Ведущий раздает каждому участнику равное число карточек, затем опускает руку в мешочек, не глядя достает оттуда бочонок и оглашает выпавшее число. Каждый, кто обнаружил это число у себя на карточке, должен закрыть его фишкой. Игра длится до тех пор, пока кто-то не закроет все числа на одной из карточек.

Русское лото с бочонками подойдет в качестве подарка истинному коллекционеру и для развлечения в кругу родных и близких. Лото понравится и семьям с маленькими детьми – малыши смогут изучить числа по бочонкам, а ребятам постарше удастся поучаствовать в игровом процессе наравне со взрослыми.

Шашки – игра настолько древняя, что ученые до сих пор не знают, где она появилась.

Классика жанра, которая должна быть — в каждом доме. Шашки входят в категорию так называемых игр шашечного типа, включающую множество разнообразных настольных игр

для двух-четырёх игроков, в которые играют на расчерченной доске равноценными фишками.

Сенет - это старейшая игра с передвижением фишек на доске, известная человечеству. В эту игру играли в Египте около 3500 лет до нашей эры. Легенда гласит, что Сенет был изобретен богом знаний Тотом, который поспорил с божеством луны Хонсу. На кон было поставлено 5 календарных дней. После победы Тота в солнечном году стало 365 дней.

Игра рассчитана на двоих игроков. У каждого из них есть по 5 фишек, от которых нужно как можно скорее избавиться для победы.

Так как в это время игральные кости еще не были изобретены, в Сенете использовались специальные игровые палочки.

Для победы в игре нужно постараться выстроить правильную стратегию, однако в "Сенете" невозможно выиграть без главного элемента - удачи.

2. Командные творческие игры (Party games). Игры, направленные на повышение коммуникативных качеств, ассоциативного мышления, раскрытие творческих способностей

3. Игры на развитие моторики, ловкости и реакции.

4. Кооперативные игры.

Игры, когда игроки все вместе играют против игры. Способствует развитию коммуникативных способностей и умению работать в команде.

5. Игры с военным содержанием (Варгеймы).

Игры в солдатики, разыгрывающие различные битвы как исторические так и вымышленные. Развивают стратегическое и тактическое мышление. Имеют элементы моделизма (сборка и переделка моделей, и их покраска) коллекционирования.

6. Экономические стратегии (Еврогеймы).

Игры, построены на экономическом соревновании. Во многих из них имеются элементы, развивающие коммуникативные способности. При выборе игр, описывающих исторические события могут носить гражданско - патриотическую составляющую.

7. Настольно ролевые системы.

Вид ролевой игры, в котором участники устно описывают действия своих персонажей, опираясь на их особенности. Развивают воображение, коммуникативные способности, умения работать в команде.

8. Коллекционно-карточные игры.

Развитие стратегического и тактического мышления.

9. Логические – игры, развивающие логическое мышление

10. Образовательные игры.

4. Планируемые результаты.

Личностные результаты:

В результате обучения дети научатся:

1. активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на

- принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
2. проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
 3. проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
 4. оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

Метапредметные:

- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение навыками коммуникации и социального взаимодействия

Предметные:

- знания о разновидностях игр, правилах игр;
- знания о технологии организации и проведения игры;
- знание о способах организации досуга.

В результате обучения дети будут уметь:

1. классифицировать игры по содержанию;
2. выбирать игры по интересам;
3. формулировать и выполнять установленные правила игры;
4. пользоваться различными источниками информации для подготовки игры;
5. создавать свои игры.

5. Формы аттестации обучающихся

В конце учебного года проводится турнир. В течении года будут проводится различные конкурсы и соревнования.

6. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение: кабинет, в котором размещены 3 стола, за которым будут играть по 4 участника и 6 столов, за которым могут играть по 2 участника; 24 стула, проектор, компьютер, акустическая система, подключение к Интернету. Требования к помещению(ям) для учебных занятий: в соответствии с Санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами СанПиН 2.4.4.3172-14 для организации учебного процесса.

Методическое обеспечение: инструкции по проведению игр, инструкционные карты, литература, учебные карточки, видеоматериалы.

7. Список информационных источников

Перечень основной и дополнительной литературы

Для детей:

1. Кедрина Т.Я., Гелазония П.И. Большая книга игр и развлечений для детей и родителей. – М.: Педагогика-Пресс, 1992. – 224 с.: ил.
2. <http://letidor.ru/> - статьи Дмитрия Скирюка о настольных играх

Для родителей:

1. Зайцева О.В., Карпова Е.В. На досуге. Игры в школе, дома, во дворе: Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Академия развития, 1997.
2. Иллюстрированная энциклопедия игр / Пер. с англ. П.В.Трояновской. - М.: АСТ: Астрель, 2009

Для педагога:

1. Асмолов А.Г., Бурменская Г.В., Володарская И.А. и др. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли: пособие для учителя / Под ред. А.Г. Асмолова. — М.: Просвещение, 2008
2. Битянова М.Р. Игра как метод решения школьных проблем,- М.: Педагогический университет «Первое сентября», 2013
3. Букатов В.М. Педагогические тайнства дидактических игр: Учебнометодическое пособие. – Изд. 2-е, испр. и доп. – М., 2003.
4. Дьяченко О.М. Воображение дошкольника. – М: Знание, 1986
5. Леонтьев А.Н. Психологические основы детской игры / Избранные психологические произведения в 2-х т. М.: Педагогика, 1983 - Т.1.
6. Репринцева, Е.А. Игра как социокультурный и педагогический феномен: диссертация доктора педагогических наук: 13.00.01 Курск, 2005
7. Сборник избр. педаг. произведений (2-е изд.) под общ. ред. Г.С.Макаренко. Всесоюзное учебно-педагогическое изд-во Трудрезервиздат, Москва, 1951
8. Прошкина К.Д. Время играть или игровые технологии в обучении и воспитании (на примере использования современных настольных игр). Пенза, 2015

Перечень интернет-источников:

1. Статья «Как организовать клуб настольных игр: <http://boardgamer.ru/kak-sozdat-nastolnyj-klub>
2. Videоканал компании «Игровед» с обзорами настольных игр: <https://www.youtube.com/channel/UCUfIdV9GImHjDdt9IQjT9KA>
3. Videоблог “Два в кубе»: обзор настольных игр в России: <https://www.youtube.com/c/twodiced>
4. Настольные игры: Обучение и клуб/Казанский игропрактический центр, 2010.