

**Муниципальное казенное учреждение
Управление образования Ковдорского муниципального округа
Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования Ковдорского муниципального округа
«Центр детского и юношеского творчества»**

ПРИНЯТА
педагогическим советом
Протокол
от « 24 » апреля 2025 г.
№ 5

УТВЕРЖДЕНА
Приказом МАУ ДО ЦДЮТ
№ 87
от « 28 » апреля 2025 г.
Директор  Яковлева Т.Б.



**ЛЕТНЯЯ КРАТКОСРОЧНАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

Клуб настольных игр «ИГРАЮЧИ»

**Возраст обучающихся: 10-17 лет
Срок реализации программы: 2 месяца**

**Автор-составитель:
Литвинов А.С., педагог
дополнительного образования**

**Ковдор
2025**

Пояснительная записка

Направленность программы – социально-гуманитарная

Уровень программы – стартовый

Тип программы – летняя, краткосрочная, модифицированная

Игра в настоящее время имеет огромное значение в жизни. Элементы игры мы можем увидеть в рекламе, на телевидении, на мероприятиях для сплочения коллектива, в образовании и психолого-педагогических тренингах. Игры являются основополагающими при обучении и воспитании детей. При помощи настольных игр дети учатся думать, общаться друг с другом. Каждая настольная игра есть интеллектуальное соревнование, при котором выигрывает не случайность и везение, а умение логически и стратегически мыслить. Настольные игры строятся на простой и доступной каждому человеку логике. В основе настольных игр заложены общественные особенности современной жизни, а правила игры подчинены анализу обыгрываемой реальности с точки зрения познавательной активности. Эта деятельность способствует социальной адаптации, гражданскому становлению подрастающего поколения.

Кроме того, игровая технология является ведущей для детей, через игру проще воспринимать окружающий мир, новые термины и знания. Выбранные для реализации программы игры способны развить в ребенке навыки социализации, импровизации, критического и образного мышления, выполняют рекреационную и досуговую функцию, параллельно расширяя словарный запас и повышая общую эрудицию.

Программа разработана в соответствии со следующими законами и нормативными документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28, г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи».
- Постановление Главного государственного 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».
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
- Устав МАУ ДО ЦДЮТ.

При составлении программы был проанализирован и использован опыт: авторской программа «Развивающие игровые технологии» Кузнецова А.Е., МОУ ДОД «Центр дополнительного образования детей № 2», 2006г.; авторская программа педагога дополнительного образования Лобазова Д.В. г. Тамбов, 2011г.

Отличительная особенность программы: данная программа даёт возможность познакомиться с известными познавательными настольными играми. В программе представлены несколько видов настольных игр, содержание данной программы позволяет обучающимся знакомиться с настольными играми постепенно, двигаясь от самых простых к более сложным, постигая вместе с этим исследовательское содержание приведенных игр. Программа развивает в обучающемся стороны его личности, таланты и умения, концентрируя внимание на динамичном вовлечении в познавательный процесс через игровую исследовательскую активность. Обучающиеся получают эмоциональное удовлетворение и необходимое признание сверстников с помощью демонстрации интеллектуального опыта в условиях здоровой конкуренции.

Актуальность программы: дополнительная программа «Играючи» использует игровую технологию как основную и реализуется в летнее каникулярное время, что является хорошим выбором досуга для детей. Программа привлечет в учреждение детей, дав им возможность активно и с пользой проводить свободное время, а также развить в себе полезные навыки.

Новизна программы: программа сфокусирована на коммуникации и игровой технологии, что делает ее эффективным инструментом воспитания общечеловеческих качеств, этических норм, уважения к ближнему, а также повышает когнитивные способности детей.

Практическая и педагогическая значимость программы: программа способна мягко адаптировать ребенка к изменяющимся условиям, научить его навыкам общения и коммуникации, импровизации и социализации, soft-skills и 4к-компетенции – столь необходимые в современном обществе. Вдобавок, дети не обязаны обладать особыми качествами и уровнем подготовки для посещения объединения. Это способно привлечь в Центр детского и юношеского творчества новых обучающихся и расширить контингент.

Адресат программы: дети и подростки в возрасте от 10 до 17 лет, изъявившие желание посещать объединение и предоставившие необходимые для зачисления документы.

Цель программы:

вовлечение детей в познавательную деятельность посредством игровой технологии.

Задачи программы:

Обучающие:

- ознакомить учащихся с многообразием современных интеллектуально-познавательных настольных игр;
- сформировать у учащихся практические игровые умения и навыки;

Развивающие:

- способствовать развитию интеллектуальных и познавательных способностей у детей;
- способствовать расширению кругозора детей через знакомство с познавательными играми, проведение дискуссий, соревновательных игр, создание ситуации успеха и реализации себя;
- развивать словарный запас и общую эрудицию детей для построения грамотной речи и формирования навыков грамотного выражения мысли;

Воспитательные:

- воспитывать у обучающихся общую культуру, нравственные и деловые качества, способствующие самоопределению;
- воспитывать личную ответственность за результаты своей работы, за возможные ошибки;
- прививать ребенку чувство коллективизма, навыки работы в группе.

Возраст обучающихся: 10-17 лет

Количество обучающихся в группе: 12-15 человек

Объём программы: 36 часов

Срок реализации программы: 2 месяца

Режим занятий: 3 раза в неделю по 2 учебных часа (1 учебный час – 45 минут, перерыв – 10 минут)

Форма обучения: очная

Форма организации образовательного процесса: групповые занятия, микрогруппы

Форма проведения занятий: аудиторные, комбинированные формы занятий

Условия набора: для занятий в объединении дети или их родители (или их законные представители) предоставляют:

- заявление установленного образца;
- согласие на обработку персональных данных.

Условия реализации программы:

Оборудование:

- учебный кабинет с мебелью
- шкафы для оборудования
- экран
- ноутбук
- проектор

Дидактические материалы:

- лингвистические словесные настольные игры «Соображарий» (развитие словарного запаса, образного мышления), «Заяц» (развитие словарного запаса, образного мышления, навыков импровизации), «Быстроответы» (развитие словарного запаса, образного мышления), «Ерундопель» (развитие словарного запаса, дикции и артикуляции);
- иные игры, используемые в содержании программы: «Экивоки», «Trial Pursuit», «Имаджинариум», «Монополия», «Менеджер», «Манчкин», «Дженго», «ИшуМити» – японская игра, «Эллиас», «Собери слово», «Уно», «Мафия», «Ассоциации».

Планируемые результаты освоения программы

Предметные результаты:

По окончании обучения по программе «Играючи» учащиеся **должны знать:**

- виды современных интеллектуально-познавательных настольных игр
- правила действия при использовании различных настольных игр
- правила организации и проведения детских турниров по настольным играм

уметь:

- играть во все игры, предложенные в программе
- грамотно объяснять правила любой игры, предложенной в программе
- организовывать и проводить турниры по настольным играм

Личностные результаты:

- определять и высказывать общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы)

Метапредметные результаты:

- определять и формулировать цель деятельности
- овладевать навыками сотрудничества в группе в совместной игре.

Формы контроля

- обсуждение
- проведение партий в настольные игры
- устный зачет, анкетирование
- игровой турнир.

Уровень освоения программы	Критерии оценки			
	Знание основных терминов и понятий	Владение основами игр и их правилами	Владение основами моделирования, описания и оформления продукта	Владение основами проведения игр, возможность создания своего продукта
Базовый	овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой	овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой	овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой	овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой
Повышенный	овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных программой	овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных программой	овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных программой	овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных программой
Высокий	освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой	освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой	освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой	освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой

Учебный план

№	Тема занятия	Теория	Практика	Всего	Формы контроля
1.	Вводное занятие. Техника безопасности. Правила поведения на занятиях, нахождения в ЦДЮТ	1	1	2	Беседа, опрос

2.	Экономические игры	1	7	8	Беседа, опрос,
3.	Логические и абстрактно-логические игры	1	7	8	Беседа,
4.	Настольные коллективные игры	1	7	8	Беседа,
5.	Лингвистически-интеллектуальные игры	1	7	8	Беседа,
6.	Итоговое занятие. Подведение итогов	1	1	2	Беседа, Игровой турнир.
	Всего:	6	30	36	

Содержание программы

Тема 1: Вводное занятие. Техника безопасности. Правила поведения на занятиях, нахождения в ЦДЮТ

Теоретическая часть: Проведение инструктажа по технике безопасности. Ознакомление с планом работы объединения. Основные требования к поведению во время занятий. Объединение как коллектив.

Практическая часть: Знакомство с игровым наполнением объединения и знакомство с обучающимися.

Тема 2: Экономические игры

Теоретическая часть: Первая встреча с игрой. Игра и жизнь. Правила игры, игровые роли, сюжет игры. Игровое состояние. Назначение игры. Многообразие игр. Настольные игры. Виды настольных игр: битвы за пространство, преследование, замещение. Планирование индивидуального успеха. Ситуативные игры. Игровая задача в ролевой игре (контакт, влияние на собеседника, переговоры). Правила ролевой игры.

Практическая часть: Знакомство с игрой Колонизаторы. Знакомство с игрой Зельеварение. Знакомство с игрой Каркассон. Основные правила стратегической игры. Правильное построение города и добыча ресурсов. Правила игры Зельеварение. Знакомство с Каркассоном. Основные плюсы и минусы раскладки. Знакомство и играми Монополия и Менеджер.

Тема 3: Логические и абстрактно-логические игры

Теоретическая часть: Изучение правил игр, особенностей ходов.

Практическая часть: Движение и сноровка в различных видах человеческих занятий. Простые подвижные игры: правила и виды. Руммикуб и Мафия. Правила и порядок хода. Настольные игры. Разнообразие настольных игр. Парные игры. Игра Цитадель, правила игры. Игры на бумаге (крестики-нолики), Иманджинариум.

Тема 4: Настольные коллективные игры

Теоретическая часть: Отличия коллективных игр от парных, «дуэльных» и индивидуальных.

Практическая часть: Ситуативные игры. Парное взаимодействие в игре. Противостояние влиянию. 2 Игры: Цитадель, Мафия. Игра Бэнг, Монополия, Менеджер, Свинтус, Уно.

Тема 5: Лингвистически-интеллектуальные игры

Теоретическая часть: Особенность лингвистических игр и их влияние на эрудицию человека.

Практическая часть: Знакомство с лингвистически-интеллектуальными играми. «Соображарий» (развитие словарного запаса, образного мышления), «Заяц» (развитие словарного запаса, образного мышления, навыков импровизации), «Быстроответы» (развитие словарного запаса, образного мышления), «Ерундопель» (развитие словарного запаса, дикции и артикуляции).

Тема 6: Итоговое занятие. Подведение итогов

Теоретическая часть: Обсуждение изученных игр и анализ их влияния на обучающихся.

Практическая часть: Выступление обучающихся в роли ведущих для проведения игровой локации на площадке детского летнего лагеря на базе МАУ ДО ЦДЮТ.

Методическое обеспечение программы

Педагогические технологии, используемые при реализации программы:

- дифференцированное и личностно-ориентированное обучение: развитие сильных сторон каждого обучающегося в зависимости от уровня подготовки и predisposition, темперамента;
- проектное обучение: выполнение общего задания для развития коллективизма и ответственности за личный вклад;
- информационно-техническая: использование ИКТ в обучении;
- метапредметная: синергия получаемых в общем образовании знаний и навыков для освоения программы и развития практических навыков социализации и импровизации;
- здоровьесберегающая технология: популяризация здорового образа жизни, привлечение детей к краеведению, туризму и построение обучения в соответствии с СанПиН;
- игровая технология: использование ролевых игр, а также дидактических игр.

Методы и приемы обучения:

- словесный – беседы, объяснения, инструктаж, дискуссии, рассказы педагога и детей;
- наглядный – показ предметов, примеров работ, метод демонстрации;
- практический – использование и развитие практических навыков, ориентация на практику во время занятий;
- объяснительно-иллюстративный;
- частично-поисковый и проблемный – создание условия для реализации детей и формирование навыков самостоятельности, поиска решения задачи;
- игровой – ролевые игры, использование дидактических игр;

Литература

1. Значение игры для всестороннего развития личности ребёнка
<http://www.maam.ru/detskijsad/znachenie-igry-dlja-vsestoronego-razvitija-lichnosti-reb-nka.html>
2. Значение настольных игр в развитии детей <http://satel.com.ua>
3. Кузнецов А. Е. Книга организатора, 2009.
4. Полные правила игры «Magic: the gathering», 2014.
5. Руководство игрока «Dungeons & Dragons 5», 2014.
6. Черемных С.А. Значение игры для психического развития ребенка.
<http://nsportal.ru/vuz/pedagogicheskie-nauki/library/2013/03/27/znachenie-igry-dlya-psikhicheskogo-razvitiya-rebenka>

Интернет-ресурсы

7. www.rolемancer.ru – российский портал настольных и ролевых игр.
8. www.ludology.ru – информационный сайт об истории и развитии игр.
9. www.printfun.ru – настольные игры на бумаге.

Календарный учебный график

по программе «Играючи»

Количество учебных недель: 6

Срок реализации программы: 2 месяца

Объём программы: 36 часов

Режим проведения занятий: 3 раза в неделю по 2 часа (1 час, 45 минут, перерыв между занятиями – 10 минут)

Праздничные и выходные дни: согласно государственному календарю.

	Дата	Тема учебного занятия	Часы	Содержание деятельности
1.	август	Вводное занятие. Техника безопасности. Правила поведения на занятиях, нахождения в ЦДОТ	2 часа	<u>Теоретическая часть.</u> Проведение инструктажа техники безопасности. Ознакомление с планом работы объединения. . Основные требования к поведению во время занятий. Объединение как коллектив. <u>Практическая часть</u> – знакомство с игровым наполнение объединения и знакомство
2.		Экономические игры	8 часов	<u>Теоретическая часть:</u> Первая встреча с игрой. Игра и жизнь. Правила игры, игровые роли, сюжет игры. Игровое состояние. Назначение игры. Многообразие игр. Настольные игры. Виды настольных игр: битвы за пространство, преследование, замещение. Планирование индивидуального успеха. Ситуативные игры. Игровая задача в ролевой игре (контакт, влияние на собеседника, переговоры). Правила ролевой игры. <u>Практическая часть:</u> Знакомство с игрой Колонизаторы. Знакомство с игрой Зельеварение. Знакомство с игрой Каркассон. Основные правила стратегической игры. Правильное построение города и добыча ресурсов. Правила игры Зельеварение. Знакомство с Каркассоном. Основные плюсы и минусы раскладки. Знакомство и играми Монополия и Менеджер.
3.		Логические и абстрактно-логические игры	8 часов	<u>Теоретическая часть:</u> Изучение правил игр, особенностей ходов. <u>Практическая часть:</u> Движение и сноровка в различных видах человеческих занятий. Простые подвижные игры: правила и виды.

				Руммикуб и Мафия. Правила и порядок хода. Настольные игры. Разнообразие настольных игр. Парные игры. Игра Цитадель, правила игры. Игры на бумаге (крестики-нолики), Иmandжиниум
4.		Настольные коллективные игры	8 часов	<u>Теоретическая часть:</u> Отличия коллективных игр от парных, «дуэльных» и индивидуальных. <u>Практическая часть:</u> Ситуативные игры. Парное взаимодействие в игре. Противостояние влиянию. 2 Игры: Цитадель, Мафия. Игра Бэнг, Монополия, Менеджер, Свинтус, Уно.
5.		Лингвистически-интеллектуальные игры	8 часов	<u>Теоретическая часть:</u> Особенность лингвистических игр и их влияние на эрудицию человека. <u>Практическая часть:</u> Знакомство с лингвистически-интеллектуальными играми. «Соображений» (развитие словарного запаса, образного мышления), «Заяц» (развитие словарного запаса, образного мышления, навыков импровизации), «Быстроответы» (развитие словарного запаса, образного мышления), «Ерундопель» (развитие словарного запаса, дикции и артикуляции);
6.		Итоговое занятие. Подведение итогов	2 часа	<u>Теоретическая часть:</u> Обсуждение изученных игр и анализ их влияния на обучающихся. <u>Практическая часть:</u> Выступление обучающихся в роли ведущих для проведения игровой локации на площадке детского летнего лагеря на базе МАУ ДО ЦДЮТ.
		Всего	36 часов	

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 143507986500560089701835989304833372774460075076

Владелец Яковлева Татьяна Борисовна

Действителен с 02.04.2025 по 02.04.2026