

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по ВР

Н.В. Никитина

“ ____ ” _____ 2023 год

УТВЕРЖДАЮ

Директор

Н.Ю. Квиндт

“ ____ ” _____ 2023 год

Программа дополнительного образования детей

«Настольный клуб»

Срок реализации: 68 часов

Для учащихся 8 - 11 классов

п.с.т. Даурия, 2023



Содержание

I.	Пояснительная записка	2
II.	Тематическое планирование	9
III.	Содержание тем программы	10
IV.	Материально-технические условия реализации программы	11
V	Перечень рекомендуемых источников	12

I. Пояснительная записка

Актуальность: 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 противостояние, 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.

Цель программы: развитие мышления, памяти и речи, фантазии, усидчивости, ответственности, навыков восприятия и анализа полученной информации, а также развитие социальных навыков у обучающихся посредством настольных игр.

Задачи программы:

- познакомить учащихся с многообразием современных научно-познавательных настольных игр;
- сформировать у учащихся практические игровые умения и навыки;
- научить разным игровым научно-познавательным направлениям в настольных играх;
- развить интеллектуальные и научно-познавательные способности учащихся;
- расширить кругозор, давать знания о различных сторонах жизни через игру;
- поучаствовать в соревнованиях для приобретения опыта;
- сформировать у обучающихся высокую общую культуру, нравственные, морально-психологические, деловые и организаторские качества, способствующие выбору жизненного пути в пользу высоконравственного, профессионального и ответственного служения своему Отечеству

Прогнозируемые результаты и способы их проверки

В результате изучения программы, учащиеся будут:

- **знать** существующие в мире игровые направления в настольных играх;

- **разовьют** способности и одаренность своих профессиональных склонностей через создание обогащенной образовательной среды и организацию разнообразной развивающей и творческой деятельности с использованием ресурсов учреждения
- **сформируют** высокую общую культуру, нравственные, морально-психологические, деловые и организаторские качества, способствующие выбору жизненного пути в пользу высоконравственного, профессионального и ответственного служения своему Отечеству
- **произойдет** становление личности, нравственно, интеллектуально, творчески развитой; обладающей гражданско-патриотическим сознанием, личностной культурой, готовностью к образованию и самообразованию, к житнетворчеству и созиданию, к содержательно наполненному и здоровому образу жизни
- **научатся** играть во все игры, предложенные в программе; грамотно объяснять правила любой игры, предложенной в программе; организовывать и проводить турниры по настольным играм; придумывать свои миры, и проводить по ним ролевые игры.

Метапредметные результаты

Учащиеся овладеют:

- умением самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности;
- умением осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умением соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- умением оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения
- умением владения основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умением определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, устанавливать причинно- следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы;

- умением организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- умением осознанно использовать речевые средства для выражения своих чувств, мыслей и потребностей планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;
- умением формировать и развивать компетентности в области использования информационно- коммуникационных технологий.
- умением (владеть способами познавательной деятельности):
- наблюдать, анализировать, приводить примеры языковых явлений;
- применять основные нормы речевого поведения в процессе диалогического общения;
- составлять элементарное монологическое высказывание по образцу, аналогии;
- читать и выполнять различные задания к играм;
- понимать на слух короткие тексты;
- Умением использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни:
- понимать на слух речь учителя, одноклассников;
- понимать смысл задания и уметь прогнозировать развитие игры;
- расспрашивать собеседника, задавая простые вопросы (кто, что, где, когда), и умением отвечать на вопросы собеседника, участвовать в элементарном этикетном диалоге;
- инсценировать изученные игры (настольно-ролевые игры);
- сочинять оригинальный текст на основе плана;
- соотносить поступки героев игр с принятыми моральными нормами и уметь выделить нравственный аспект поведения героев;
- участвовать в коллективном обсуждении проблем, интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми.

Личностные результаты:

Первый уровень результатов – приобретение социальных знаний о ситуации межличностного взаимоотношения, освоение способов поведения в различных ситуациях.

Второй уровень результатов – получение школьниками опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, родина, природа, мир, знания, труд, культура).

Третий уровень результатов – получение школьниками опыта самостоятельного общественного действия в том числе и в открытой общественной среде.

Учащиеся сформируют

- знания о патриотизме, любви и уважении к Отечеству, чувстве гордости за свою Родину, прошлое и настоящее многонационального народа России; осознание своей этнической принадлежности, знание истории, языка, культуры своего народа, своего края, основ культурного наследия народов России и человечества; воспитание чувства ответственности и долга перед Родиной;
- ответственное отношение к учению, готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития науки и общественной практики;
- осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции, к истории, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира;
- социальные нормы, правила поведения, роли и формы социальной жизни в группах и сообществах;
- нравственные чувства и нравственное поведение, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- основы экологической культуры на основе признания ценности жизни во всех её проявлениях и необходимости ответственного, бережного отношения к окружающей среде;
- осознание значения семьи в жизни человека и общества, принятие ценностей семейной жизни, уважительное и заботливое отношение к членам своей семьи.

Качества личности, которые могут быть развиты у обучающихся в результате занятий:

- толерантность, дружелюбное отношение к сверстникам;

- познавательная, творческая, общественная активность;
- самостоятельность (в т.ч. в принятии решений);
- умение работать в сотрудничестве с другими, отвечать за свои решения;
- коммуникабельность;
- уважение к себе и другим;
- личная и взаимная ответственность;
- готовность действия в нестандартных ситуациях;

Предметные результаты:

- освоение различных приёмов в решении логических задач;
- приобретение опыта в обучении интеллектуальным играм разной направленности;
- овладение умением понимать, прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе;
- развитие наблюдательности, внимания, памяти, воображения, мышления.
- обучающиеся смогут освоить в ходе обучения знания, умения и способы действий, специфические для данной программы;
- получат новые знания, его интерпретацию, смогут преобразовать и применить в различных учебных ситуациях, а также при создании учебных и социальных проектов.
- смогут применить знания, умения и навыки в учебных ситуациях и в реальных жизненных условиях.
- свободное владение игровой терминологией: знание основных видов игр, этапов игрового мастерства; понимание основ этики игроков, основ этики зрителя; знание теоретических основ игры и методики постановочной работы над словом;
- совершенствование навыков игрового мастерства: владение простыми актерскими трюками; умение определять задачу, сверхзадачу и сквозное действие; умение самостоятельно работать над созданием игр любых жанров; владение индивидуальной программой для выступления и навыками свободного словесного общения перед аудиторией; владение навыками коллективной работы над играми и воплощения замысла с подключением к работе партнеров.
- формирование проектной культуры и выстраивание проектной деятельности: освоение инструментария анализа проектной деятельности; владение механизмами оценки результатов и критериев эффективности проектной деятельности;

формирование необходимого уровня проектного, аналитического, управленческого мышления, коммуникативных, организаторских и управленческих навыков;

- 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.

Формы подведения итогов реализации общеобразовательной программы

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

Содержание программы курса

Данная программа даёт возможность познакомиться с самыми успешными настольными играми в мире. В программе представлены несколько видов настольных игр, содержание данной программы позволяет обучающимся познакомиться с настольными играми постепенно, двигаясь от самых простых к более сложным, постигая вместе с этим исследовательское содержание приведенных игр. Программа развивает в кадете (гимназистке) 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.

В программе представлены несколько видов настольных игр, которые открывают и развивают в ребенке стороны его личности, таланты и умения, концентрируя внимание на динамичном вовлечении в познавательный процесс через игровую исследовательскую активность. Настольно-печатные игры развивают логику и ум, стимулируют мышление и память; ролевые игры – фантазию, обыгрывают научные и фантастические особенности; карточные игры – логику, умение мыслить стратегически, просчитывать характер развития событий на основании полученных визуальных данных; военно-стратегические

игры отражают закономерности развития более сложных игровых структур с возможностью управлять развитием нескольких векторов эволюции организмов или техники, в зависимости от предложенной настольной игры.

II. Тематическое планирование

№ п/п	Разделы программы учебного курса	Всего часов
1	Блок 1. Настольные игры первой ступени. Европейская школа	22
1.1	Знакомство. Настольные игры и их роль	2
1.3	Экономические игры	6
1.4	Логические игры	6
1.5	Настольные игры для компании	4
1.6	Игры по истории	4
2	Блок 2. Настольные игры второй ступени.	46
2.1	Стратегические игры	8
2.2	Военно-тактические игры	6
2.3	Коллекционные карточные игры	6
2.4	Кооперативные игры.	8
2.5	Английская школа игр.	6
2.6	Настольно-ролевые игры.	6
2.7	Подготовка тематического турнира	6
	Всего часов	68

III. Содержание тем программы

Блок 1. Настольные игры первой ступени. Европейская школа

Учащиеся знакомятся друг с другом и преподавателем, начиная изучать более простые игры экономического, логического и исторического плана, учатся игре в команде. Постепенно привыкают к сложности настольных игр и готовятся к усложненным правилам

Блок 2. Настольные игры второй ступени.

Учащиеся учатся работать с настольными играми повышенной сложности - привыкают правильно читать и понимать правила игр, учатся кооперативу, узнают о коллекционных карточных играх и учатся их основам - создают свои первые колоды и комбинируют возможные карты, пробуют себя в роли главного героя игры, общаясь с другими игроками в ролевой форме.

IV. Материально-технические условия реализации программы

Настольные игры:

- UNO
- Зомби, ножницы, бумага
- Метро 2033 (2-е издание)
- Страшные сказки
- Замес Манчкина
- Цитадели
- Взрывные котят
- Эпичные схватки боевых магов: Битва на горе череплани
- Карточные войны (Бимо против Леди Ливнирог)
- Magic: The Gathering
- Манчкин Original
- Мафия
- Монополия

Список настольных игр может изменяться в зависимости от возникающих потребностей и пожеланий участников “Настольного клуба”

V. Перечень рекомендуемых источников

Нормативно-правовые документы:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. От 21.07.2014) «Об образовании в Российской Федерации».
- Федеральная целевая программа развития образования на 2016-2020 гг.
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 гг.
- Концепция развития дополнительного образования детей от 04 сентября 2014 г. № 1726-р.
- Приложение №1 Письма Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ».
- Гигиенические требования к условиям обучения в учреждениях дополнительного образования: Сан Пин 2.4.4. 3172-14.
- Конвенция ООН «О правах ребенка». - М., 2005.
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 9 ноября 2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Региональный приоритетный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный Протоколом заседания Совета при Губернаторе Томской области по стратегическому развитию и приоритетным проектам от 14.12.2018 № СЖ-Пр-2537.

Основная литература:

- 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.
- Битянова М.Р. Игра как метод решения школьных проблем. - М.: Педагогический университет «Первое сентября», 2013.
- Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр: Учебно-методическое пособие. – Изд. 2-е, испр. и доп. – М., 2003.
- Практическая психология в тестах, или Как научиться понимать себя и других/ сост. Р. Римская, С.Римский. – М.: АСТ-ПРЕСС Книга, 2003.
- Словарь практического психолога /Сост. С.Ю. Головин. – Минск, Харвест, 1998.

Литература для педагога:

- Леонтьев А.Н. Психологические основы детской игры / Избранные психологические произведения в 2-х т. М.: Педагогика, 1983. - Т.1.
- Репринцева, Е.А. Игра как социокультурный и педагогический феномен: диссертация ... доктора педагогических наук: 13.00.01 Курск, 2005.
- Сборник избр. педаг. произведений (2-е изд.) под общ. ред. Г.С.Макаренко. Всесоюзное учебно-педагогическое изд-во Трудрезервиздат, Москва, 1951.
- Хейзинга Й. Homo Ludens. Опыт определения игрового элемента культуры / Й. Хейзинга // Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. - М., 1992. С. 5-240

Литература для родителей:

- Дьяченко О.М. Воображение дошкольника. – М: Знание, 1986.
- Практическая психология в тестах, или Как научиться понимать себя и других/ сост. Р. Римская, С. Римский. – М.: АСТ-ПРЕСС Книга, 2003.

Литература для детей:

- Герцензон Б. Шашки – это интересно: Учебник шашечной игры OZON
Издательство: СПб: Литера, 1997. - 256 стр.
- Кислюк Л.У. Игра японских героев. Японские шахматы сеги и их ближайшие
“родственники” OZON. - М., 1999.
- Матем.чудеса и тайны Матем.фокусы и головоломки (Гарднер М.) OZON 27 Изд.
2-е,испр., доп. Издательство: Мн: Современное слово , 1997. - 128 с.