**Пояснительная записка.**

**Дополнительная общеобразовательная программа разработана в соответствии с:**

* Федеральным законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
* Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 (Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания, обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи);
* Постановлением Главного государственного санитарного 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»;
* Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

**Методические рекомендации по разработке и реализации дополнительных общеразвивающих программ**

* Письмом Министерства образования и науки России от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»

- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 года №996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

* Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей».

**Направленность программы** : социально-гуманитарная.

**Уровень программы**:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Уровень освоение 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 |

**Актуальность программы:**  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.

**Педагогическая целесообразность реализации программы.**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 цельвыделяется 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.

**Цель программы -** создание условий для развития познавательного интереса и

активности детей, способствующих успешной самореализации личности и раскрытию

творческого потенциала через применение игровых технологий.

**Задачи программы:**

*Обучающие:*

- 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:*

- 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:*

- 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.

**Адресат программы** – программа предназначена для учащихся 8-11 лет.

**Форма реализации программы –** очная.

**Срок реализации программы**: 1 год обучения – 34 часа.

**Форма организации 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 занятий:**

1 год обучения – 1 раз в неделю по 45 минут (1 академический час).

**Наполняемость группы** 10 - 15 человек.

**Набор в группы.** Зачисление производится по заявлению родителей или лиц, их замещающих по итогам входящей диагностики.

**Виды учебных занятий:**

по количеству детей, участвующих в занятии: коллективное, групповое;

по дидактической цели: вводное, практическое, комбинированное.

**Планируемые результаты** освоения данной программы отслеживаются по трем компонентам: личностному, метапредметному и предметному.

**Ожидаемые результаты.**

*Предметные.*

- 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.

*Метапредметные*

*-*  формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).

*Регулятивные УУД*:

• *Определять* и *формулировать* цель деятельности с помощью взрослого.

• *Проговаривать* последовательность действий.

• Учиться *высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с определённой игрой.

• Учиться *работать* по предложенному взрослым плану.

• Учиться *отличать* верно выполненное задание от неверного.

• Учиться совместно с взрослым и другими учениками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности товарищей.

*Познавательные УУД:*

• Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью взрослого.

• Делать предварительный отбор источников информации: *ориентироваться* в правилах конкретной игры.

• Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя схемы, таблицы, правила игр и другие источники, свой жизненный опыт и информацию, полученную от взрослого.

• Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всего класса.

• Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* предметы и объекты по классам, видам, предназначениям.

• Преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять рассказы на основе простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

*Коммуникативные УУД*:

• Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).

• *Слушать* и *понимать* речь других.

• *Читать* и *пересказывать* текст.

• Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.

• Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

*Личностные*

*- Определять* и *высказывать*  самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).

- В предложенных ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и взрослого, как поступить.

**Формы аттестации на завершающем этапе реализации программы**:

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

**Учебный план**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование тем** | **Количество часов** | | | **Формы промежуточной аттестации** |
| **Общее** | **Теория** | **Практика** |  |
| **1.** | Вводное занятие. Инструктаж по «Охране труда учащихся». Настольные игры и их роль. | 1 | 1 | - | устный опрос |
| **2.** | Американская школа игр | 3 | 1 | 2 | устный опрос, зачет по правилам изученных игр, игровой турнир. |
| **3.** | Европейская школа игр | 3 | 1 | 2 | устный опрос, зачет по правилам изученных игр, игровой турнир. |
| **4.** | Игры на тематику ПДД | 2 | 1 | 1 | устный опрос, зачет по правилам изученных игр, игровой турнир. |
| **5.** | Настольные игры для компании | 4 | 1 | 3 | устный опрос, зачет по правилам изученных игр, игровой турнир. |
| **6.** | Промежуточная аттестация | 3 | - | 3 | устный, письменный опрос, анкетирование; квест, игровой турнир, тестирование. |
| **7.** | Семейные настольные игры | 4 | 1 | 3 | устный опрос, зачет по правилам изученных игр, игровой турнир. |
| **8.** | Кооперативные игры | 4 | 1 | 3 | устный опрос, зачет по правилам изученных игр, игровой турнир |
| **9.** | Игры русских авторов | 2 | 1 | 1 | устный, письменный опрос, квест, игровой турнир. |
| **10.** | Филлеры | 3 | 1 | 2 | устный, письменный опрос, квест, игровой турнир. |
| **11.** | Подготовка тематического турнира. | 3 | 1 | 2 | текущий контроль: проведение беседы по игре, практикум по игре. |
| **12.** | Участие в массовых мероприятиях по Плану Учреждения | 1 | - | 1 | личные и групповые результаты участия в конкурсах, соревнованиях, слётах |
| **13.** | Итоговая аттестация. | 1 | - | 1 | самостоятельное создание игрового продукта и его презентация. |
|  | **ИТОГО** | 34 | 10 | 24 |  |

**Содержание учебного плана**

**Тема 1.** Вводное занятие. Инструктаж по «Охране труда учащихся». Настольные игры и их роль .

Теория.

Знакомство. Инструктаж по «Охране труда учащихся». Первая встреча с игрой. Игра и жизнь. Правила игры, игровые роли, сюжет игры. Игровое состояние. Назначение игры. Многообразие игр. Настольные игры. Виды настольных игр. Планирование индивидуального успеха. Ситуативные игры. Игровая задача в ролевой игре (контакт, влияние на собеседника, переговоры). Правила ролевой игры.

Практика.

Пробные игры: Каркассон, Колонизаторы, Черепашьи бега, Цитадели.

**Тема 2.** Американская школа игр

Теория.

Американская школа игр. Новая встреча с иным видом настольных игр. Роли в игре и жизни. Игровая реальность. Серьёзное отношение к игре и игровое отношение к жизни. «Американские» игры на примерах. Логические игры. Изучение основ и идеи логических игр. Правила и порядок хода. Аргументирование собственного мнения и анализ ситуации. Освоение правил и практика игры. Практика.

Пробные игры: Особняки безумия, Зомбицид, Descent.

**Тема 3.** Европейская школа игр

Теория.

Европейская школа игр. Новые виды настольных игр. Экономические игры и их роль. Знакомство с экономическими играми на примерах. Основные правила стратегически верной игры. Правильный выбор стратегии. Основные плюсы и минусы. Фактор азарта в игре. Выигрыш и проигрыш. Радость и огорчение в игре. Нарушение правил в игры. Опасности игры.

Практика.

Пробные игры: Анахронность, Орлеан, Виконты Западного королевства, Теотиуакан, Покорение Марса.

**Тема 4.** Игры на тематику ПДД

Теория.

ПДД в реальной жизни. Игры на тематику ПДД. Их взаимосвязь и правильность отражения реальной ситуации.

Практика.

Пробные игры: Правила дорожного движения.

**Тема 5.** Настольные игры для компании

Теория.

Настольные игры для компании. Ситуативные игры. Парное взаимодействие в игре. Противостояние влиянию. Изучение игр для компаний. Освоение правил и практика игры.

Практика.

Пробные игры: Кодовые имена, Декодер, Крокодил, Длина волны, Воображариум.

**Тема 6.** Промежуточная аттестация

Практика. Зачёты на знания правил игр. Тестирование по вопросам ПДД. Экзамен по организации и проведению учащимися игровых турниров.

**Тема 7.** Семейные настольные игры

Теория.

Абстрактно-логические настольные игры. Разнообразие настольных игр. Парные игры. Игры на бумаге (крестики-нолики). Семейные настольные игры. Настольные игры как способы времяпрепровождения в семье и компании. Удовольствие от игры. Игра ради удовольствия, а не победы. Позитивность в мыслях о себе и о противнике. Освоение правил и практика игры.

Практика.

Пробные игры: Руины острова Арнак, Остров кошек, Повелитель Токио, Архитекторы Западного королевства.

**Тема 8.** Кооперативные игры

Теория.

Кооперативные игры. Комплексные игры на картах. Игровые соревнования двух групп. Ограничение игровой территории. Совместная победа или поражение. Работа в одной команде. Позиция лидера и аргументированность мнения. Освоение правил и практика игры.

Практика.

Пробные игры: Ужас Аркхэма, Остров духов, Мёртвый сезон, Цербер.

**Тема 9.** Игры русских авторов

Теория.

Примеры успешных игр российских разработчиков. Сравнение решений «русского» и «иностранного» игропрома. Пути развития российских настольных игр. Освоение правил и практика игры.

Практика.

Пробные игры: Эволюция, Имаджинариум, Стальная арена, Свинтус.

**Тема 10.** Филлеры

Теория.

Интеллектуально-познавательные игры. Вопросы на эрудицию и сообразительность. Формулировка вопроса в познавательных играх. Корректные и некорректные вопросы. Подвижные игры. Подвижные игры для развития ловкости, на развитие реактивности, быстроты, скоростной выносливости. Юмористические игры. Знакомство с юмористическими играми. Основные правила и популярные ходы. Как правильно выиграть или соревноваться в эти игры.

Практика.

Пробные игры: Чужая планета, Орифламма, Взрывные котята, Прибамбасы, Свинтус.

**Тема 11.** Подготовка тематического турнира.

Теория.

Тематический турнир (определение, виды). Что нужно для подготовки турнира.

Практика.

Разработка плана подготовки. Распределение заданий по группам. Подготовка и проведение соревнования.

**Тема 12.** Участие в массовых мероприятиях по Плану Учреждения.

Практика. Участие в слётах, конкурсах и соревнованиях согласно Плану мероприятий Учреждения.

**Тема 13.** Итоговая аттестация.

Создание собственной настольно-коммуникативной игры (по группам).

**Календарный учебный график**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Месяц | Число | Время проведения занятия | Форма занятия | Кол-во часов | Тема занятия | Место проведения | Форма контроля |
| **Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по «Охране труда учащихся».-1 час** | | | | | | | | |
| 1. | Сен  тябрь |  |  | беседа | 1 | Вводное занятие. Инструктаж по «Охране труда учащихся». Настольные игры и их  роль. | Точка роста, каб.97 | устный опрос |
| **Тема 2. Американская школа игр- 3 часа** | | | | | | | | |
| 2. | Сен  тябрь |  |  | беседа | 1 | Американская школа игр | Точка роста, каб.97 | устный опрос, зачет по правилам изученных игр |
| 3-4 | Сен  тябрь |  |  | Комбинирован  ное занятие | 2 | Американская школа игр. Пробные игры: Особняки безумия, Зомбицид, Descent. | Точка роста, каб.97 | устный опрос, зачет по правилам изученных игр |
| **Тема 3. Европейская школа игр-3 часа** | | | | | | | | |
| 5 | октябрь |  |  | беседа | 1 | Европейская школа игр | Точка роста, каб.97 | устный опрос, зачет по правилам изученных игр |
| 6-7 | октябрь |  |  | Комбинирован  ное занятие | 2 | Европейская школа игр. Пробные игры: Анахронность, Орлеан, Виконты Западного королевства, Теотиуакан, Покорение Марса. | Точка роста, каб.97 | устный опрос, зачет по правилам изученных игр |
| **Тема 4. Игры на тематику ПДД- 2 часа** | | | | | | | | |
| 8 | октябрь |  |  | беседа | 1 | Игры на тематику ПДД | Точка роста, каб.97 | устный опрос, зачет по правилам изученных игр |
| 9 | ноябрь |  |  | Комбинирован  ное занятие | 1 | Игры на тематику ПДД. Пробные игры: Правила дорожного движения. | Точка роста, каб.97 | устный опрос, зачет по правилам изученных игр |
| **Тема 5. Настольные игры для компании- 4 часа** | | | | | | | | |
| 10 | ноябрь |  |  | беседа | 1 | Настольные игры для компании. | Точка роста, каб.97 | устный опрос, зачет по правилам изученных игр |
| 11-13 | Ноябрь, декабрь |  |  | Комбинирован  ное занятие | 3 | Настольные игры для компании. Пробные игры: Кодовые имена, Декодер, Крокодил, Длина волны, Воображариум. | Точка роста, каб.97 | устный опрос, зачет по правилам изученных игр |
| **Тема 6. Промежуточная аттестация- 3 часа** | | | | | | | | |
| 14 | декабрь |  |  | самостоятель ная практическая работа | 1 | Зачёты на знания правил игр. | Точка роста, каб.97 | устный, письменный опрос, анкетирование |
| 15 | декабрь |  |  | самостоятель ная практическая работа | 1 | Тестирование по вопросам ПДД. | Точка роста, каб.97 | устный, письменный опрос, анкетирование |
| 16 | декабрь |  |  | самостоятель ная практическая работа | 1 | Опрос по организации и проведению учащимися игровых турниров. | Точка роста, каб.97 | устный, письменный опрос, анкетирование |
| **Тема 7. Семейные настольные игры- 4 часа** | | | | | | | | |
| 17 | январь |  |  | беседа | 1 | Семейные настольные игры | Точка роста, каб.97 | устный, письменный опрос, анкетирование |
| 18-20 | Январь, февраль |  |  | Комбинирован  ное занятие | 3 | Семейные настольные игры. Пробные игры: Руины острова Арнак, Остров кошек, Повелитель Токио, Архитекторы Западного королевства. | Точка роста, каб.97 | устный, письменный опрос, анкетирование |
| **Тема 8. Кооперативные игры – 4 часа** | | | | | | | | |
| 21 | февраль |  |  | беседа | 1 | Кооперативные игры. | Точка роста, каб.97 | устный, письменный опрос, анкетирование |
| 22-24 | Февраль, март |  |  | комбинирован ное занятие | 3 | Кооперативные игры. Пробные игры: Ужас Аркхэма, Остров духов, Мёртвый сезон, Цербер. | Точка роста, каб.97 | устный, письменный опрос, анкетирование |
| **Тема 9. Игры русских авторов- 2 часа** | | | | | | | | |
| 25 | март |  |  | беседа | 1 | Игры русских авторов | Точка роста, каб.97 | устный, письменный опрос, анкетирование |
| 26 | апрель |  |  | комбинирован ное занятие | 1 | Игры русских авторов. Пробные игры: Эволюция, Имаджинариум, Стальная арена, Свинтус. | Точка роста, каб.97 | устный, письменный опрос, анкетирование |
| **Тема 10. Филлеры- 3 часа** | | | | | | | | |
| 27 | апрель |  |  | беседа | 1 | Филлеры. | Точка роста, каб.97 | устный, письменный опрос, анкетирование |
| 28-29 | апрель |  |  | комбинирован ное занятие | 2 | Филлеры.Пробные игры: Чужая планета, Орифламма, Взрывные котята, Прибамбасы, Свинтус. | Точка роста, каб.97 | устный, письменный опрос, анкетирование |
| **Тема 11. Подготовка тематического турнира.- 3 часа** | | | | | | | | |
| 30 | апрель |  |  | беседа | 1 | Подготовка тематического турнира. | Точка роста, каб.97 | текущий контроль: проведение беседы по игре, практикум по игре. |
| 31 | май |  |  | практическая работа под руководством педагога | 1 | Тематический турнир (определение, виды). Что нужно для подготовки турнира. | Точка роста, каб.97 | текущий контроль: проведение беседы по игре, практикум по игре. |
| 32 | май |  |  | практическая работа под руководством педагога | 1 | Разработка плана подготовки. Распределение заданий по группам. Подготовка и проведение соревнования. | Точка роста, каб.97 | текущий контроль: проведение беседы по игре, практикум по игре. |
| **Тема 12. Участие в массовых мероприятиях по Плану Учреждения. – 1 час** | | | | | | | | |
| 33 | май |  |  | конкурс | 1 | Практика. Участие в слётах, конкурсах и соревнованиях | Точка роста, каб.97 | личные и групповые результаты участия |
| **Тема 13. Итоговая аттестация.- 1 час** | | | | | | | | |
| 34 | май |  |  | самостоятель ная практическая работа | 1 | Создание собственной настольно-коммуникативной игры | Точка роста, каб.97 | самостоятельно е создание игрового продукта и его презентация. |