



**УО АМО ГО «Сыктывкар»**

**Муниципальное общеобразовательное учреждение**

**«Начальная общеобразовательная школа № 6»**

**(МОУ «НОШ № 6»)**

**«6 №-а ичӧт школа»**

**Муниципальной велӧдан учреждение**

**(«6 №-а ИШ» МВУ)**

**ПРИНЯТО:**

Педагогическим советом

Протокол № 1

от «31» августа 2023г.

**УТВЕРЖДЕНО:**

приказом директора

№ 137 - ОД

от «31» августа 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная программа

**Мир настольных игр**

стартовый уровень

Направленность:

общеинтеллектуальная

Для обучающихся 9- 11 лет

Срок обучения: 1 год обучения

Составитель:

Замятина Ю.Ю.,

педагог дополнительного образования

г. Сыктывкар, 2023

## **Пояснительная записка**

Дополнительная общеразвивающая программа «Мир настольных игр» (далее – программа) имеет социально-педагогическую направленность и является общеинтеллектуальной.

**Сроки реализации программы:** 1 год (34 часа).

### **Актуальность и предназначение**

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.

### **Отличительные характерные черты программы**

Данная программа даёт возможность познакомиться с самыми успешными настольными играми в мире. 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 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.

**Категория обучающихся:** учащиеся в возрасте 9 – 11 лет, особая подготовка не нужна.

### **Целевой раздел**

**Цели 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.

Для достижения этих целей ставятся следующие **задачи:**

- 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

### **Планируемые образовательные результаты:**

#### **Результативность**

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;

Умение 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 контроля:**

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

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
<b>Базовый</b>	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
<b>Повышенный</b>	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
<b>Высокий</b>	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

### Способы оценки достижений:

- двоичная шкала («зачет», «незачет»),
- трехбалльная шкала («освоил», «изучил», «прослушал»).



## УЧЕБНО - ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п./п.	Разделы и темы	Количество часов		
		теория	практика	Всего
<b>1. Игры на координацию и развитие мелкой моторики. 4 часа</b>				
1.1	Первая встреча с игрой. ТБ и правила игры "Башня цветная" (с карточками-заданиями). Игра в минигруппах.	0,25	0,75	4
1.2	Знакомство с правилами игры "Башня+Домино 2 в 1 "Ягодный микс" Игра в минигруппах.			
1.3	Знакомство с правилами игры "Стульчики". Игра.	0,25	0,75	
1.4	Знакомство с правилами игры Суперносорог. Игра.	0,25	0,75	
1.5	Знакомство с правилами игры DoJoy: Шипучка. Игра.	0,25	0,75	
<b>2. Игры математические (быстрый счет). 3 часа</b>				
2.1	Знакомство с правилами игры "Корова 006 юбилейная". Игра.	0,25	0,75	3
2.2	Знакомство с правилами игры "Халли Галли". Игра	0,25	0,75	
2.3	Знакомство с правилами игры "Тримино" (треугольное домино). Игра	0,25	0,75	
<b>3. Абстрактно-логические игры 8 часов</b>				
3.1	Знакомство с правилами игры "Пентаго Мультиплеер"	0,25	0,75	8
3.2	Знакомство с правилами игры "Катамино. Семейная версия" Игра	0,25	0,75	
3.3	Знакомство с правилами игры «Лото» Игра	0,25	0,75	
3.4	Знакомство с правилами игры Гномы - вредители. Делюкс" Игра	0,25	0,75	
3.5	Знакомство с правилами игры "Шакал" (базовая версия). Игра	0,25	0,75	
3.6	Знакомство с правилами игры "Имаджинариум. Страшилки" Игра	0,25	0,75	
3.7	Знакомство с правилами игры Свинтус Юный Игра	0,25	0,75	
3.8	Знакомство с правилами игры "Носочные монстры" Игра	0,25	0,75	
<b>4. Игры «Ходилки-бродилки 3 часа</b>				
4.1	Знакомство с правилами игры Игра-путешествие "Винни Пух и друзья"	0,25	0,75	3
4.2	Знакомство с правилами игры Игра-путешествие "Космическая одиссея"			
4.3	Знакомство с правилами игры Игра-путешествие "Волшебник изумрудного города"	0,25	0,75	
4.4	Знакомство с правилами игры Игра-путешествие "Алиса"			

	в Стране чудес"			
4.5	Знакомство с правилами игры Красная Шапочка. Игра	0,25	0,75	
<b>5. Интеллектуальные игры 2 часа</b>				
5.1	Знакомство с правилами игры "Эрудит "Сила Магнита" Игра	0,25	0,75	2
5.2	Знакомство с правилами игры «Соображарий Junior» Игра	0,25	0,75	
<b>6. Игры на быстроту реакции 5 часов</b>				
6.1	Знакомство с правилами игры "Барабашка (Geistesblitz)". Игра	0,25	0,75	5
6.2	Знакомство с правилами игры "Дубль. Сказки"; "Дубль 5. Отпуск". Игра	0,25	0,75	
6.3	Знакомство с правилами игры "Кортекс 2 для детей". Игра	0,25	0,75	
6.4	Знакомство с правилами игры "Дикие джунгли". Игра			
6.5	Знакомство с правилами игры "Зубной для монстров". Игра	0,25	0,75	
6.6	Знакомство с правилами игры "Перекасти-ёжик 2". Игра	0,25	0,75	
<b>7. Стратегические 4 часа</b>				
7.1	Знакомство с правилами игры "День вождей". Игра	0,25	0,75	4
7.2	Знакомство с правилами игры Черепаши бег. Игра	0,25	0,75	
7.3	Знакомство с правилами игры Мандалорец: Грогу и лягушачьи бег. Игра	0,25	0,75	
7.4	Знакомство с правилами игры "Запретный Остров". Игра	0,25	0,75	
<b>8. Экономические 1 час</b>				
8.1	Знакомство с правилами игры "Монополия Джуниор 2в1. Игра	0,25	0,75	1
<b>9. На развитие памяти 1 час</b>				
9.1	Знакомство с правилами игры "Мемо: Волшебник изумрудного города".	0,25	0,75	1
9.2	Знакомство с правилами игры Игра "Мемо: Космос"			
<b>10. Настольные игры для компании 3 часа</b>				
10.1	Знакомство с правилами игры "Кроко deal". Игра	0,25	0,75	3
10.2	Знакомство с правилами игры "Ответ-Пати (Declic). Игра	0,25	0,75	
10.3	Знакомство с правилами игры Тако, кот, коза, сыр, пицца. Игра			
10.4	Знакомство с правилами игры "Смешарики. Лучшие моменты". Игра	0,25	0,75	
Итого		8,5	25,5	34

## **Материально-техническое обеспечение:**

Комплекты настольных игр предложенных в программе: Дубль. Сказки"; "Башня цветная" (с карточками-заданиями), "Стульчики" , "Корова 006 юбилейная", Свинтус Юный , Соображарий Junior, "Халли Галли", DoJoy: Шипучка "Мемо: Волшебник изумрудного города", "Мемо: Космос", "Кортекс 2 для детей", "Шакал" (базовая версия), "Кроко deal","Башня+Домино 2 в 1 "Ягодный микс", "Гномы - вредители.Делюкс", Игра-путешествие "Винни Пух и друзья" ,Игра-путешествие "Космическая одиссея" , "Волшебник изумрудного города", Алиса в Стране чудес" , "Дубль 5. Отпуск" , "День вождей","Катамино. Семейная версия", "Пентаго Мультиплеер","Монополия Джуниор 2в1" , "Эрудит "Сила Магнита", "Имаджинариум. Страшилки", Суперносорог, Красная Шапочка, "Дикие джунгли", "Носочные монстры", "Ответ-Пати (Declic)", "Зубной для монстров", Тако, кот, коза, сыр, пицца, "Барабашка (Geistesblitz)", "Смешарики. Лучшие моменты", Черепашьи бега , Мандалорец: Грогу и лягушачьи бега, "Перекасти-ёжик 2","Тримино", "Запретный Остров"

## **Список использованной литературы:**

1. Кузнецов А. Е. Книга организатора, 2009.
2. [www.rolemancer.ru](http://www.rolemancer.ru) – российский портал настольных и ролевых игр.
3. [www.ludology.ru](http://www.ludology.ru) – информационный сайт об истории и развитии игр.
4. [www.printfun.ru](http://www.printfun.ru) – настольные игры на бумаге.