

Управление образования администрации муниципального района «Сосногорск»  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Центр дополнительного образования детей» пгт. Нижний Одес  
(МБУДО «ЦДОД» пгт. Нижний Одес)

«ПРИНЯТА»  
на заседании  
педагогического совета  
Протокол от 31.05.2023 № 4

«УТВЕРЖДЕНА»  
Приказом МБУДО «ЦДОД»  
пгт. Нижний Одес  
от 31.05.2023 № 111 од  
директор С.Ю. Поливанова

«РАССМОТРЕНА»  
на заседании родительского совета  
Протокол от 29.05.2023 № 2

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

## «Клуб общения «Антикафе»

адресат программы: учащиеся **12-16** лет  
вид программы по уровню освоения: **базовый**  
срок реализации программы: **1 год**  
разработчик программы:  
**Сушкова Марина Евгеньевна**  
педагог дополнительного образования

пгт. Нижний Одес  
2023 год

## I. Комплекс основных характеристик программы

### 1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Клуб общения «Антикафе» имеет социально-гуманитарную направленность и направлена на развитие культуры межнационального общения, лидерских качеств, в том числе с применением игровых форматов и технологий, использования сетевых коммуникаций в реальной и виртуальной среде, формирования у обучающихся навыков, связанных с эмоциональным, интеллектуальным, духовным развитием человека.

**Новизна** – программа клуба общения «Антикафе» предлагает современным подросткам новую форму организации образовательной деятельности, которая сочетает в себе возможность неформального общения и эффективные решения задач воспитания.

**Актуальность** - сегодня на первый план выходит проблема самоопределения и самореализации обучающихся. Современный подросток испытывает трудности самостоятельной организации своей жизни, а в особенности своего досуга. При многообразии предлагаемых обществом форм реализации личностной активности (носящих как социальный, так и антисоциальный характер) подростку, оказывается, крайне трудно сделать правильный, социально одобряемый, выбор. Боязнь окружающего мира, трудности взаимодействия с другими людьми, отсутствие четких представлений о своих потребностях и возможностях часто приводят подростков в асоциальные неформальные объединения.

В условиях высокой динамики социально-экономических процессов, большое значение уделяется сейчас формированию досуговых интересов молодежи. Причиной актуальности данной проблемы является то, что именно сфера досуга призвана осуществлять духовно - нравственное и творческое развитие личности, удовлетворение социальных и культурных потребностей. Реализация досуговых интересов молодежи на данный момент осуществляется за счет наполнения досуга новым социально значимым смыслом, в процессе которого осуществляется формирование практических навыков проведения своего свободного времени у индивида. Данный процесс сопровождается потребностью в познании и общении, возможностью релаксации, стремлении к творчеству и саморазвитию личности ребенка.

Согласно Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года важно «развивать вариативность воспитательных систем и технологий, нацеленных на формирование индивидуальной траектории развития личности ребенка с учетом его потребностей, интересов и способностей», а также «развивать формы включения детей в интеллектуально - познавательную, творческую, физкультурно - спортивную и игровую деятельность на основе использования потенциала системы дополнительного образования

детей» (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р г. Москва «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»).

**Педагогическая целесообразность** организации клуба обусловлена наблюдающимся дефицитом внимания и психолого-педагогического сопровождения детей в свободное время, опасностью бессодержательности детского досуга, что может привести к серьезным рискам воспитания и образования в условиях нарастающего процесса стихийной социализации личности.

Практика создания пространства нового типа – «Антикафе», или «Time-кафе» в России существует с 2012 года. «Антикафе» – это пространство нового формата для конструктивного отдыха детей, а также личностного развития. Его отличает от детских объединений функциональность, возможность общаться со сверстниками в неформальной обстановке, а также самостоятельно выбирать формы проявления социальной активности.

В программе работы клуба «Антикафе» есть формы занятий, в которых активно используются современные информационно-коммуникационные технологии. Среди большого разнообразия игр, вызывающих интерес у школьников, в программу входят современные интеллектуальные игры, фотоквесты, QR-квесты, ситуационно-ролевые игры. Характерной чертой таких игр является наличие путей решения игровой задачи, что требует сообразительности и нестандартного мышления. Для того, чтобы показать детям преимущество живого общения в клубе «Антикафе», подростки погружаются в активное межличностное взаимодействие через организацию дискуссий, ролевых и деловых игр. В «Антикафе» каждый подросток не только чувствует себя уверенно среди сверстников, но и приобретает опыт социально-одобряемого действия, видит многообразие форм организации своего досуга.

### **Отличительные особенности программы**

Клуб «Антикафе» предлагает подросткам интересную форму проведения досуга (неформальное общение, совместная деятельность), создавая тем самым благоприятную среду для осознания себя, своих качеств, достоинств и недостатков в сравнении с другими людьми. В сфере досуга подростки более открыты, что позволяет с максимальной эффективностью воздействовать на их нравственный облик и мировоззрение. В процессе коллективного досугового время препровождения происходит упрочение чувства товарищества, возрастание степени консолидации, выработка жизненной позиции, обучение нормам общения и поведения.

Ребята не просто играют, а сами придумывают и создают игры, квесты, тем самым развивая навык мышления, память, внимательность, логическое и образное мышление. Учатся делиться, проигрывать, взаимодействовать с другими игроками, подчиняться правилам.

**Адресат программы:** учащиеся 12 - 16 лет

**Вид программы по уровню освоения** - базовый

**Направленность (профиль) программы** - социально-гуманитарная

**Объем программы** - 216

**Срок реализации программы** - 1 год

**Формы обучения** - очная

**Режим занятий, периодичность и продолжительность** - занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 часа. Недельная нагрузка - 6 часов.

Продолжительность академического часа – 45 минут, перерыв между занятиями 10 минут.

Программа по общему количеству часов в год, количеству часов в неделю, периодичности и продолжительности занятий составлена с учетом психофизических и возрастных особенностей учащихся, количества школьных учебных недель.

**Особенности организации образовательного процесса** - занятия проводятся в группах постоянного состава в возрасте 12-16 лет. Программа реализуется в очной форме, в формате тренингов, интеллектуальных игр, настольных, ролевых игр, игр на местности, медиа - квестов, практикумов, дискуссий.

### **1.2. Цель и задачи Программы**

**Цель** - создание условий для развития коммуникативной компетенции обучающихся и их успешной социализации в современном обществе через организацию содержательного досуга.

#### **Задачи**

*Воспитательные:*

- Воспитание нравственных качеств личности, формирование общей культуры обучающихся;
- Социализация и адаптация обучающихся к жизни в обществе.

*Образовательные:*

- Формирование навыка ведения диалога, анализа ситуаций;
- Обучение эффективной организации личного времени;
- Формирование навыка успешного публичного выступления.

*Развивающие:*

- Повышение самооценки подростков;
- Выявление, формирование и развитие лидерских качеств;
- Формирование умения работать в команде.

### **1.3. Содержание программы**

#### **Учебный план**

<b>№</b>	<b>Раздел программы</b>	<b>Количество часов</b>	<b>Форма контроля</b>
----------	-------------------------	-------------------------	-----------------------

		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие «Давайте знакомиться»	1	1	2	Наблюдение
2	Пространство общения	2	2	4	Наблюдение
3	Настольные игры	10	40	50	Опрос, тестирование, практическая работа
4	Квест технологии	10	30	40	Выполнение творческого задания
5	МИГ: малые сюжетно-ролевые игры	10	30	40	Выполнение творческого задания
6	Интеллектуальные игры	10	40	50	Выполнение творческого задания
7	ТраекТОрия	4	24	28	Выполнение творческого задания
8	Итоговое занятие «Я знаю, умею, могу»	-	2	2	Диагностика
	<b>Всего:</b>	<b>47</b>	<b>169</b>	<b>216</b>	

### Содержание учебного плана Программы

#### 1. Вводное занятие «Давайте знакомиться»

*Теория:* Правила техники безопасности. Презентация курса: цели и задачи, организация занятий и их специфика.

*Практика:* Игра «Давайте познакомимся». Инструктаж о правилах поведения на занятиях и технике безопасности. Организация рабочего места. Знакомство с играми. Экскурсия по учреждению дополнительного образования.

*Входная диагностика.* Диагностическая игра.

#### 2. Пространство общения

*Теория:* На занятиях подростки получают знания о том, как общаться, упражняются в применении приемлемых способов поведения, овладевают навыками эффективного общения.

Данный раздел помогает наладить адекватные межличностные взаимоотношения, повысить коммуникабельность, укрепить уважение к окружающим и чувство собственного достоинства, скорректировать свое поведение. В процессе проведения занятий корректируются отношения участников, предупреждаются ситуации, ведущие к возникновению конфликтов, формируются дружеские взаимоотношения среди детей.

*Практика:* Тренинги: Тренинг коммуникативных навыков «В центре событий», на выявление лидерских качеств «Лидер и его команда», тренинг креативности.

#### 3. Настольные игры

Основная идея данного модуля — социализация обучающихся с использованием настольных игр, с помощью которых искусственно создаются ситуации успеха/неуспеха, позволяющие

повысить стрессоустойчивость обучающихся, а также их навыки взаимодействия друг с другом. Предлагаются игры на быстроту реакции и аналитическое мышление, на развитие мелкой моторики и командную работу, на развитие фантазии и коммуникативных навыков, стратегическое мышление и эффективное сотрудничество с людьми, на планирование действий и принятие наиболее эффективных решений. Настольные игры: «Монополия», «Twister», «Поле чудес», «Морской бой», «Шерлок Холмс», «Турнир волшебников», «Мемо-полия», «Крокодил», «Jenga», «Все знают кто я», «Scrabble», «Мафия», «Имаджинариум», «Воображарий», «Бюро путешествий», «Mistakos», «Нарды», «Футбол».

*Теория:* История происхождения игр. Правила игр. Обобщение полученных знаний.

*Практика:* Изучение правил игр. Проведение игр и соревнований с использованием настольных игр.

#### **4. Квест - технологии**

Данный модуль основан на определяющих характеристиках игровой технологии квеста:

- осуществление образовательных задач через игровую деятельность;
- внедрение новых технических средств обучения, которые способствуют самовыражению учащегося;
- целенаправленная мотивация эмоциональной и интеллектуальной активности учащегося;
- исследовательский характер образовательной деятельности;
- развитие информационной и медиа грамотности.

*Теория:* История возникновения квест-технологии. Технология разработки квестов. Обобщение полученных знаний.

*Практика:* Разработка сценариев квестов. Презентация сценариев. Проведение квестов:

«Осколок звезды», фото-Квест «Территория творчества», QR -Квест «Тайна белого конверта», WEB квест «Лаборатория», квест «В поисках клада», квест «По страницам истории» и др.

#### **5. МИГ: малые ситуационно-ролевые игры**

Ролевые игры привлекательны для подростков своей эмоциональной напряженностью, занимательностью решения игровых задач. В игре снижается тревожность за возможный неуспех, имеется возможность проявить свои сильные стороны. Участие в игре создает общие яркие переживания в группе детей, вызывает интерес друг к другу, способствует принятию сверстниками. Ситуационно-ролевая игра – это специально организованное соревнование в решении коммуникативных задач и в имитации предметных действий участников, исполняющих строго заданные роли в условиях вымышленной ситуации, и регламентированное правилами игры.

*Теория:* История возникновения ролевых игр. Технология разработки ролевых игр. Обобщение полученных знаний.

*Практика:* Разработка сценариев ролевых игр. Презентация сценариев. Проведение ролевых игр «Вирус», «Мульттаун», «Цирк FATUM» и др.

## **6. Интеллектуальные игры**

Интеллектуальные игры способствуют вовлечению учащихся в многоступенчатый процесс общения и познания, который схематически можно отобразить такой психологической цепочкой: интересно играть и общаться - интересно воспринимать новое через игру - интересно узнавать новое самостоятельно - необходимо поделиться узанным - необходимо применить полученные знания и умения.

*Теория:* Интеллектуальные игры в бывшем СССР. Современные интеллектуальные игры. Общее понятие об интеллектуальном спорте (информационно-спортивных играх). Турниры и чемпионаты по интеллектуальным играм "Что? Где? Когда?", "Брэйн-ринг", "Своя игра". Основные отличия от телевизионных аналогов. Правила проведения информационно-спортивных игр.

*Практика:* Интеллектуальная разминка - «Эрудит-лото», «Надуваловка», «Реалии». Работа по карточкам и заранее составленным заданиям. Подготовка к турниру «Что? Где? Когда?». Используя справочный аппарат библиотеки (словари, энциклопедии, справочники) и книги "Своя игра", "Интеллектуальные вопросы", "Поле чудес" и другие. Составить вопросы в тройках и командах. Игровая практика.

## **7. «ТраекТОрия»**

Данный модуль направлен на знакомство школьников с миром профессий, побуждение к осознанному выбору профессии. Профориентационные игры способны не просто информировать детей и подростков о тех или иных профессиях, они характеризуются эмоциональной включенностью ребят в процесс познания профессий, способствуют развитию качеств личности, необходимых для совершения осознанного выбора.

*Теория:* Мир профессий. Социально-экономические характеристики профессий, перспективы развития профессий, районы распространения профессий, уровень доходов профессионалов, пути получения квалификации и перспективы профессиональной карьеры. Обобщение полученных знаний.

*Практика:* Игра на местности «Профессии моего города». Игра «Азбука профессий». Исследовательские проекты «Мир профессий», «Самая классная профессия».

## **8. Итоговое занятие «Я знаю, умею, могу»**

*Теория:* Подведение итогов года. Награждение лучших игроков.

*Практика:* Рефлексия, итоговая диагностика коммуникативных и организаторских способностей обучающихся.

### **1.4 Планируемые результаты**

**Личностные результаты:**

- Развитие лидерских качеств;
- Развитие самостоятельности, творческого подхода к заданиям;
- Умение работать в команде;
- Освоение активного стиля общения.

**Предметные результаты:**

- Освоение приемов и методов организации и планирования деятельности;
- Приобретение навыков социальной активности;
- Получение конкретных социальных и профильных знаний и умений, предусмотренных программой.

**Метапредметные результаты:**

- Умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности;
- Определение в выборе успешной стратегии в различных ситуациях;
- Способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания.

**По окончании обучения учащиеся будут иметь представление:**

- О настольных играх, ролевых играх, квест - технологиях;
- О правилах поведения и взаимодействия друг с другом во время коллективной игры;
- Разбираться в правилах той или иной игры;
- О соблюдении правил игры.

**Будут уметь:**

- Играть в коллективные, ролевые, настольные игры;
- Создавать сценарии квестов, ролевых игр;
- Самостоятельно организовывать свой досуг с применением игр.

**II. Комплекс организационно-педагогических условий****2.1. Календарный учебный график программы**

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Промежуточная аттестация	Количество учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	1 сентября	31 мая	20-25 мая	36	216	3 раза в неделю по 2 часа



## 2.2 Условия реализации программы

### Материально-техническое обеспечение

Занятия объединения проходят в здании МБУДО «ЦДОД» пгт. Нижний Одес. Кабинет оборудован столами с комплектом стульев; стол учительский с тумбой и стульях; стол для компьютера; шкафы для дидактических материалов, пособий; специальная и научно-популярная литература для педагога и учащихся; канцтовары: ватман, краски, гуашь, картон, цветная бумага, кнопки, скрепки, маркеры, карандаши и др.

### Перечень оборудования

- Персональный компьютер;
- Ноутбук;
- Мультимедийный проектор;
- Оргтехника;
- Фотоаппарат;
- Видеокамера.

### Информационное обеспечение

Видеофильмы разной тематики по программе; аудио и видео материал, сценарии, музыкальные композиции; папки раздаточных материалов по различным темам программы; набор мультимедийных презентационных разработок и пособий по различным темам программы. Интернет-источники, необходимые для работы клуба.

### Методическое обеспечение:

- Настольные игры;
- Методические сборники;
- Сборники диагностических материалов;
- Периодическая печать.

## 2.3. Формы контроля/аттестации

**Входной контроль** осуществляется при комплектовании группы в начале учебного года. Цель – определить исходный уровень знаний учащихся, определить формы и методы работы с учащимися. Форма контроля: опрос.

**Текущий контроль** осуществляется после изучения отдельных тем, раздела программы. В практической деятельности результативность оценивается качеством выполнения индивидуальных и совместных творческих проектов, степени самостоятельности в их реализации, выраженности конструктивности в общении. Анализируются положительные и отрицательные стороны работы, корректируются недостатки. Контроль знаний осуществляется

с помощью заданий педагога (занятие-практикум, контрольное задание, защита проекта и др.); взаимоконтроля, самоконтроля и др.

**Промежуточный контроль** осуществляется в конце I полугодия учебного года. Форма контроля: тестирование.

**Итоговый контроль** осуществляется в конце учебного года. Форма контроля: анализ презентаций творческих проектов учащихся (защита разработанных мероприятий, творческих продуктов). Отслеживание личностного развития учащихся осуществляется методом наблюдения, анкетирования. Результативность освоения программы осуществляется посредством мониторинга результатов обучения. В рамках данного мониторинга отслеживаются показатели теоретической подготовки, практической подготовки в рамках образовательной программы, общеучебные умения и навыки учащегося.

#### 2.4. Оценочные материалы

<b>Форма контроля</b>	<b>Показатели контроля</b>	<b>Методы диагностики</b>	<b>Методики диагностики</b>
Входной контроль	Мотивы деятельности. Коммуникативные, организаторские способности	тесты, опросники,	Методика изучения мотивов учащихся в деятельности Л.В. Байбородовой В.В. Синявский Методика «КОС: Коммуникативные и организаторские способности»
Текущий контроль	Освоение разделов программы	Анализ продуктов деятельности	Занятие-практикум, контрольное задание, защита проекта
Промежуточный контроль	Освоение разделов программы, социальная адаптация	Анализ продуктов деятельности, тестирование	Занятие-практикум, контрольное задание, защита проекта, методика изучения социализированности личности М.И. Рожков, методика самооценки лидерских качеств А.И. Тимонина и Л.И. Тимониной
Итоговый контроль	Теоретическая подготовка, практическая подготовка, общеучебные умения и навыки учащегося.	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос	Мониторинг результатов обучения ребенка по дополнительной образовательной программе. В.В. Синявский. Методика «КОС: Коммуникативные и организаторские способности»

**Мониторинг результатов обучения ребенка по  
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе**

<b>Показатели оценивания</b>	<b>Критерии</b>	<b>Степень выраженности оцениваемого качества</b>	<b>Возможное кол-во баллов</b>	<b>Методы диагностики</b>
<p><b><u>I. Теоретическая подготовка ребенка:</u></b></p> <p>1.1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)</p> <p>1.2. Владение специальной терминологией по тематике программы</p>	<p>Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям</p> <p>Осмысленность и правильность использования специальной терминологии</p>	<p>- <i>минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой);</p> <p>- <i>средний уровень</i> (объем усвоенных знаний составляет более ½);</p> <p>- <i>максимальный уровень</i> (ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период);</p> <p>- <i>минимальный уровень</i> (ребенок, как правило, избегает употреблять специальные термины);</p> <p>- <i>средний уровень</i> (ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой);</p> <p>- <i>максимальный уровень</i> (специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием).</p>	<p>0-3</p> <p>4-7</p> <p>8-10</p> <p>0-3</p> <p>4-7</p> <p>8-10</p>	<p>Наблюдение, тестирование, контрольный опрос и др.</p> <p>Собеседование</p>
<p><b><u>II. Практическая подготовка ребенка:</u></b></p> <p>2.1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы)</p> <p>2.2. Владение специальным оборудованием и оснащением</p> <p>2.3. Творческие навыки (творческое отношение к делу и умение воплотить его в готовом продукте)</p>	<p>Соответствие практических умений и навыков программным требованиям</p> <p>Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения</p> <p>Креативность в выполнении заданий</p>	<p>- <i>минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков);</p> <p>- <i>средний уровень</i> (объем усвоенных умений и навыков составляет более ½);</p> <p>- <i>максимальный уровень</i> (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период);</p> <p>- <i>минимальный уровень</i> умений (ребенок испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием);</p> <p>- <i>средний уровень</i> (работает с оборудованием с помощью педагога);</p> <p>- <i>максимальный уровень</i> (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей);</p> <p>- <i>начальный (элементарный)</i></p>	<p>0-3</p> <p>4-7</p> <p>8-10</p> <p>0-3</p> <p>4-7</p> <p>8-10</p> <p>0-3</p>	<p>Контрольное задание</p> <p>Контрольное задание</p> <p>Контрольное задание</p>

		<p>уровень развития креативности (ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога);</p> <p>- <i>репродуктивный уровень</i> (выполняет в основном задания на основе образца);</p> <p>- <i>творческий уровень</i> (выполняет практические задания с элементами творчества).</p>	<p>4-7</p> <p>8-10</p>	
<p><b>III. <u>Общеучебные умения и навыки ребенка:</u></b></p> <p><b>3.1. Учебно-интеллектуальные умения:</b></p> <p>3.1.1. Умение подбирать и анализировать специальную литературу</p> <p>3.1.2. Умение пользоваться компьютерными источниками информации</p> <p>3.1.3. Умение осуществлять учебно-исследовательскую работу (писать рефераты, проводить самостоятельные учебные исследования)</p> <p>3.2. Учебно-коммуникативные умения:</p> <p>3.2.1. Умение слушать и слышать педагога</p> <p>3.2.2. Умение выступать перед</p>	<p>Самостоятельность в подборе и анализе литературе</p> <p>Самостоятельность в пользовании компьютерными источниками информации</p> <p>Самостоятельность в учебно-исследовательской работе</p> <p>Адекватность восприятия информации, идущей от педагога</p> <p>Свобода владения и подачи обучающимся подготовленной информации</p> <p>Самостоятельность в построении дискуссионного выступления, логика</p>	<p>- <i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);</p> <p>- <i>средний уровень</i> (работает с литературой с помощью педагога или родителей);</p> <p>- <i>максимальный уровень</i> (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)</p> <p>- <i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с компьютером, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);</p> <p>- <i>средний уровень</i> (работает с компьютером с помощью педагога или родителей);</p> <p>- <i>максимальный уровень</i> (работает с компьютером самостоятельно, не испытывает особых трудностей)</p> <p>Уровни, баллы – по аналогии с п. 3.1.1.</p> <p>Уровни, баллы – по аналогии с п. 3.1.1.</p> <p>Уровни, баллы – по аналогии с п. 3.1.1.</p>	<p>0-3</p> <p>4-7</p> <p>8-10</p> <p>0-3</p> <p>4-7</p> <p>8-10</p>	<p>Анализ</p> <p>Исследовательские работы</p> <p>Наблюдение</p>

аудиторией	в построении доказательств	Уровни, баллы – по аналогии с п. 3.1.1.		
3.2.3. Умение вести полемику, участвовать в дискуссии	Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой	Уровни, баллы – по аналогии с п. 3.1.1.		
3.3. Учебно-организационные умения и навыки: 3.3.1. Умение организовать свое рабочее (учебное) место	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	- <i>минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем ½ объема навыков соблюдения правил безопасности, предусмотренных программой); - <i>средний уровень</i> (объем усвоенный навыков составляет более ½); - <i>максимальный уровень</i> (ребенок освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период).	0-3	
3.3.2. Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности	Аккуратность и ответственность в работе	удовлетворительно – хорошо – отлично	4-7	
3.3.3. Умение аккуратно выполнять работу			8-10	

## 2.5. Методические материалы

Занятия по программе проводятся в вечернее время в соответствии с расписанием с использованием индивидуально-групповой и групповой форм организации образовательного процесса.

**Методы обучения:** словесный, наглядный практический, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, игровой, дискуссионный и проектный.

Программой предусмотрены следующие основные **методы:** беседа, мозговой штурм, работа в тройках, работа в шестерках, обсуждения.

**Методы воспитания:** убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

Содержание курса раскрывается в разнообразных **формах:**

Специфика работы требует особой формы занятий, как можно более отличающихся от традиционного учебного процесса. Минимум назидательности, никакого принудительного навязывания знаний и умений. Теоретическая информация должна вводиться в игровой

процесс, иллюстрироваться соответственно игровыми примерами из богатейшей практики игр и закрепляться на тренировочных занятиях, построенных соответствующим образом. Разумеется, это не исключает полностью традиционных методов подачи и усвоения знаний.

Стандартное занятие состоит из трех этапов. Первый - круговая тренировка с применением разминочных игр. Второй - разбор и игровое подтверждение теоретических положений, запланированных на данное занятие. Третий - тренировка в режиме реального времени по правилам одной из игр.

Учебно-тренировочный процесс, строится на совмещении форм занятий с разным по численности контингентом. Для теоретических занятий и общих тренировок нужны большие группы - три и более команд; для практических занятий, где руководителю клуба необходимо отслеживать психологические реакции, ролевое участие и игровой вклад членов команды, работа идет с одной командой; на индивидуальном уровне (от одного до трех человек).

**Педагогические технологии** Программы включают в себя: игровые, инновационные, проектные, информационные технологии и технологию сотрудничества.

### **3. Воспитательная работа**

В рамках Программы реализуется календарный план воспитательных мероприятий, представленный в Приложении 2.

**Цель** - создание единого воспитательного пространства способствующего развитию интеллектуальных, творческих, личностных качеств учащихся, их социализации и адаптации в обществе, на основе воспитания свободной, гуманной, духовной, самостоятельной личности, готовой к сознательной творческой деятельности и нравственному поведению.

**Задачи:**

1. Создание необходимых условий, направленных на формирование нравственной культуры, расширение кругозора, интеллектуального развития и улучшения усвоения учебного материала;
2. Формирование толерантности, доброжелательного отношения к товарищам, уважение к старшим, навыков совместной деятельности через разнообразные формы активной социальной деятельности;
3. Выработка позитивного отношения к настольным играм и вовлечение детей и молодежи в совместную досуговую деятельность;
4. Достижение оптимального уровня воспитанности учащихся.

## 2.6 Список литературы

### Нормативные документы:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. (утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г.);
3. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
4. Приказ Минобрнауки России от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении Санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (п.3.6);
6. Приложение к письму Министерства образования, науки и молодёжной политики Республики Коми от 19 сентября 2019 г. № 07-13/631 «Рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые и модульные) в Республике Коми»;
7. Положение о разработке, структуре и порядке утверждения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ;
8. Устав МБУДО «ЦДОД» пгт. Нижний Одес.

### Основная литература:

1. Кузибецкий А., Рождественская Н. Управленческая культура: лидер и его команда // Народное образование. – 2001. - № 6. – С.50-64. (Способы создания команды, эффективность работы в зависимости от лидера и его качеств);
2. Щebetенко А.И. Психологические тесты для лидера коллектива. – М.: ТЦ Сфера. 2005. – 160 с.;
3. Смелкова З.С. Азбука общения: Книга для преподавателей риторики в школе. – Самара, 1994 г.;
4. Лэндрет Г., Хоумер Л., Гловер Д., Свини Д. Игровая терапия как способ решения проблем ребенка. - М., Воронеж, 2001. – 319 с.;
5. В.В. Петрусинский Игры-обучение, тренинг, досуг.-М.:Новая школа,1994.-368с.;
6. Кривцова С.В., Мухаматулина Е.А. Навыки конструктивного взаимодействия с подростками. – М.:генезис,2004.-183 с.;

7. Ф. Копель. Психологические группы: Рабочие материалы для ведущего: Практическое пособие.-М:Генезис,2001.-256с.;
8. Е.А. Радюк. Игровые модели досуга и оздоровления детей: разработки занятий, развивающие программы, проекты, тематические смены.-Волгоград: Учитель,2008.-207с.

**Рекомендуемая литература для учащихся:**

1. Аллен, Уильямс, Уоллас «Как привести дела в порядок - в школе и не только.»,  
Издательство: Манн, Иванов, Фербер, 2019 г.;
2. Беверли Бэтчел «Чего ты по-настоящему хочешь? Как ставить цели и достигать их»  
Издательство: Манн, Иванов, Фербер, 2019 г.;
3. Адам Куртц «Творческий блокнот:1 страница в день» Издательство: Эксмо-Пресс, 2016 г.

**Интернет-источники:**

1. [http://2fishki.ru/spisok\\_igr](http://2fishki.ru/spisok_igr)
2. <http://www.printplay.ru/>



## Календарный учебный график

Дата занятия		Название раздела, темы	Всего (час)	Примечание
Планируемая	Фактическая			
<b>Введение</b>			<b>2</b>	
		Игра «Давайте познакомимся». Инструктаж о правилах поведения на занятиях и технике безопасности. Знакомство с играми.	2	
<b>Раздел 1. Пространство общения</b>			<b>4</b>	
		Тренинг коммуникативных навыков «В центре событий»	2	
		Тренинг на выявление лидерских качеств «Лидер и его команда»	2	
<b>Раздел 2. Настольные игры</b>			<b>50</b>	
		История происхождения игр	2	
		Структура игры	2	
		Что делает игру занимательной?	2	
		Модели игры: динамическая и механическая	2	
		Классификация настольных игр	2	
		Настольная игра «Монополия»	2	
		Настольная игра «Гвистер пальчиковый»	2	
		Настольная игра «Поле чудес»	2	
		Настольная игра «Морской бой»	2	
		Настольная игра «Шерлок Холмс»	2	
		Настольная игра «Турнир волшебников»	2	
		Настольная игра «Мемо – поляя»	2	
		Настольная игра «Крокодил»	2	
		Настольная игра «Jenga»	2	
		Настольная игра «Все знают кто я»	2	
		Настольная игра «Нарды»	2	
		Настольная игра в ассоциации «Воображарий»	2	
		Настольная игра «Scrabble»	2	
		Настольная игра «Мафия»	2	
		Настольная игра «Футбол»	2	
		Настольная игра «Хоккей»	2	
		Настольная игра «Стульчики»	2	
		Настольная игра «Бюро путешествий»	2	
		Настольная игра «Шашки»	2	
		Настольная игра «Имаджинариум»	2	
<b>Раздел 3. Квест - технологии</b>			<b>40</b>	
		Определение понятия «квест». История возникновения квест – технологии.	2	
		Определяющие характеристики игровой технологии квеста	2	

	Классификация квестов	2	
	Структура квеста	2	
	Принципы построения квеста	2	
	Алгоритм проведения квест-игры	2	
	Разработка сценариев квестов	4	
	Презентация сценариев	2	
	Квест «В поисках пиратских сокровищ»	2	
	Квест «Вместе ярче»	2	
	Квест «Юный детектив»	2	
	Квест «Путешествие во времени»	2	
	Квест «Территория творчества»	2	
	Квест «По страницам истории»	2	
	Квест «Загадки с подвохом»	2	
	Квест «Покорители космоса»	2	
	Квест «Золотые правила успеха»	2	
	Квест «Вместе все преодолеем»	2	
	Квест «Экологическая тропа»	2	
<b>Раздел 4. МИГ: малые ситуационно-ролевые игры</b>		<b>40</b>	
	Понятие «ситуационно-ролевая игра», ее структура	2	
	История возникновения ролевых игр	2	
	Функции и особенности ролевой игры	2	
	Правила и алгоритм игровых действий	2	
	Технология проведения ролевых игр	2	
	Технология разработки ролевых игр	2	
	Виды ситуационно-ролевых игр	2	
	Разработка сценариев ролевых игр	4	
	Презентация сценариев	2	
	Игра «Необитаемый остров»	2	
	Игра «Мафия»	2	
	Игра «Властелины морей»	2	
	Игра «Шерлок Холмс»	2	
	Игра «Турнир Волшебников»	2	
	Игра «Вирус»	2	
	Игра «Вампиры»	2	
	Игра «Сказочные шахматы»	2	
	Игра «Битва магов»	2	
	Игра «Мульттаун»	2	
<b>Раздел 5. Интеллектуальные игры</b>		<b>50</b>	
	Интеллектуальные игры в бывшем СССР	2	
	Современные интеллектуальные игры	2	
	Основные типы интеллектуальных игр	2	
	Общее понятие об интеллектуальном спорте. Информационно-спортивные игры.	2	
	Турниры и чемпионаты по интеллектуальным играм	2	
	Основные отличия от телевизионных аналогов	2	
	Правила проведения информационно спортивных игр	2	

		Интеллектуальная игра «О, счастличик!»	2	
		Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»	2	
		Интеллектуальная игра «Брейн – ринг»	2	
		Интеллектуальная игра «Умники и умницы»	2	
		Интеллектуальная игра «Менеджер»	2	
		Интеллектуальная игра «Поле чудес»	2	
		Интеллектуальная игра «Колесо истории»	2	
		Интеллектуальная игра «Своя игра»	2	
		Интеллектуальная игра «Россия – наш общий дом!»	2	
		Интеллектуальная игра «Морской бой»	2	
		Интеллектуальная игра «Все о кошках»	2	
		Интеллектуальное лото»	2	
		Интеллектуальная игра «Научный алфавит»	2	
		Интеллектуальная игра «Буквенные головоломки»	2	
		Интеллектуальная игра «Слова в клетках»	2	
		Интеллектуальная игра «Угадай мелодию»	2	
		Интеллектуальная игра «Домино»	2	
		Интеллектуальная игра «Кроссворды»	2	
<b>Раздел 6. ТраекТОрия</b>			<b>28</b>	
		Мир профессий	2	
		Социально - экономические характеристики профессии	2	
		Квалификация и перспектива профессиональной карьеры	2	
		Профорientационные игры	2	
		Что я знаю о профессиях	2	
		Профессии моего поселка	2	
		Профессии в Республике Коми	2	
		Угадай профессию по описанию	2	
		Калейдоскоп профессий	2	
		Профсловарь	2	
		Моя профессиональная родословная	2	
		Профессиональный автопортрет	2	
		Блицопрос «Знаешь ли ты свою будущую профессию?»	2	
		Исследовательский проект «Самая классная профессия»	2	
<b>Итоговое занятие</b>			<b>2</b>	
		«Я знаю, умею, могу»	2	

## Календарный план воспитательных мероприятий

№	Срок проведения	Название мероприятия	Форма проведения
1	ежемесячно	«Игровая кладовая»	Час общения
2	ежемесячно	«Калейдоскоп интересных фактов» (игры мира)	Выставка
3	Сентябрь	«Вокруг света за 80 дней»	Игровая программа
4		«Детектив.com»	Квест-игра
5	Октябрь	«Пиратская вечеринка»	Игровая программа
6		«Пазломания»	Турнир по собираанию пазлов
7	Ноябрь	«Единство в нас»	Квиз
8		«Настолкомания»	Творческая мастерская
9	Декабрь	«Знание - сила» (ко Дню кроссворда)	Игровая программа
10	Январь	«Тайное письмо»	Квест-игра
11	Февраль	«Что? Где? Когда?»	Интеллектуальная игра
12		«Осколок звезды»	Квест
13	Март	«Фишечный драйв» (ко Всемирному Дню Монополии)	Игровая программа
14		«Территория творчества»	Фото-квест
15	Апрель	«Здоровой образ жизни» в рамках всемирного Дня здоровья	Турнир по разгадыванию кроссвордов
16		«Фабрика историй» (к Международному дню настольных игр)	Инфобум
17	Май	«Брейн-ринг» (по ВОВ)	Интеллектуальная игра
18		«В поисках клада»	Квест