

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «МЕЛЕКЕССКИЙ РАЙОН»
УЛЬЯНОВСКОЙ ОБЛАСТИ»

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
МБУ ДО ДДТ
(протокол от 25.05.2021 № 4)

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО ДДТ



Л.В.Лисов

Приказ от 31.05.2021 № 25-о

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ХОББИ-МИР» (настольные игры)
социально-гуманитарной направленности**

Уровень сложности: стартовый
Срок реализации: 2 года – 144 ч., в т.ч.:
Модуль 1 – 60 часов
Модуль 2 – 84 часа
Модуль 3 – 60 часов
Модуль 4 – 84 часа
Возраст учащихся: 7 – 14 лет



Подписан: Лисов Леонид
Владимирович
DN: C=RU, OU=Директор,
O=МБУ ДО ДДТ, CN=Лисов
Леонид Владимирович,
E=ddtmelekess-m@yandex.
ru
Основание: Я являюсь
автором этого документа
Местоположение: п.
Новоселки
Дата: 2021-09-28 12:16:19
Foxit PhantomPDF Версия:
9.6.0

Автор – составитель:
Нисютин Сергей Андреевич,
педагог-организатор,
педагог дополнительного образо-
вания

п. Новоселки
2021

СОДЕРЖАНИЕ

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	7
1.3. Содержание программы	8
1.4. Планируемые результаты	15
2. Комплекс организационно-педагогических условий:	16
2.1. Календарный учебный график	16
2.2. Условия реализации программы	17
2.3. Формы аттестации (контроля)	18
2.4. Оценочные материалы	19
2.5. Методические материалы	37
3. Список литературы	45
Приложение	49

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

Корни настольных игр уходят во времена древних цивилизаций. Первая появилась примерно 5,5 тысяч лет назад, это была простейшая игра в кости.

Традиционные и хорошо знакомые нам настольные игры разных народов мира: шахматы (существует масса сайтов, посвященных этой одной из древнейших настольных игр, правилам игры, организации турниров; шахматы развивают логическое и стратегическое мышление, внимание, воображение и многое другое), шашки (как утверждает портал Шашки.ру, первую доску для игры в шашки нашли ещё при раскопках Древнего Вавилона; существует немало видов этой настольной игры, развивающей фактически те же самые навыки, что и шахматы, при существенно более простых правилах). К традиционным настольным играм можно отнести также короткие и длинные нарды (древняя восточная игра, которой около 5000 лет, развивает стратегическое мышление, учит планированию; в России существует даже Федерация спортивных нарды), калах (древняя африканская игра, о ней подробно рассказывает сайт о калахе). Традиционная русская народная игра – это бирюльки (незаслуженно была забыта, сейчас возрождается; игра способствует развитию воображения, пространственного мышления, концентрации внимания). К традиционным настольным играм можно отнести лото и все его виды – с цифрами или с картинками. Лото развивает внимание и скорость реакции.

За последние сто-двести лет появились новые формы настольных игр и в настоящее время их существует множество и для любого возраста.

А какая польза настольных игр для обучающихся:

- с помощью таких игр развиваются личностные качества, развиваются зрительная память, внимание, логика, смекалка, мышление, расширение словарного запаса;
- в настольные игры играют, как правило, минимум 2 человека, а значит, дети в процессе игры учатся общению;
- настольные игры веселят и расслабляют;
- можно играть всей семьёй, что, конечно же, сближает.

Настольные игры народов мира помогут провести время с пользой и удовольствием, а ещё и познакомиться с культурным наследием разных уголков нашей планеты.

Актуальность программы. Настольная игра сегодня у многих ассоциируется с интересным времяпрепровождением в кругу семьи или друзей. Это особые эмоции, впечатления и масса позитива. Кто-то может сказать, что в принципе, настольные игры как таковой пользы или смысловой нагрузки не несут совершенно. Но на самом деле это не так. Играть в настольные игры полезно как для взрослых, так и для детей.

Настольные игры также направлены на то, что бы развивать такие необходимые в нашей жизни качества: логическое мышление, умение предвидеть ситу-

ацию, находить выход из сложного положения. Для детей значение настольных игр и того больше. Они развивают у них память, внимательность, учат делиться, находить взаимопонимание с другими игроками, решать возникающие конфликты и не уходить от проблем. В дальнейшей жизни такое социальное воспитание возьмёт своё действие, ведь дети будут обладать необходимыми навыками. Кроме того, именно настольные игры научат как детей, так и взрослых проигрывать, а также достойно принимать поражение. В жизни бывают различные ситуации, и не всегда победа оказывается на нашей стороне. Но важно научиться относиться к этому моменту правильно, и тогда можно будет двигаться дальше, усвоив полученные уроки.

На современном этапе, сочетая высокую изобразительность (картинность) и сценарную гибкость, настольная игра позволяет рассказывать о вымышленных и реальных событиях, моделировать ситуации, благодаря чему игроки при помощи своего воображения и воображения авторов игры, могут получить уникальные знания и опыт. Именно это обстоятельство позволяет говорить о том, что у настольных игр очень большой образовательный потенциал, который, к сожалению, в педагогической среде используется в очень незначительной мере.

Настольная игра как нестандартный интерактивный метод проведения занятия представляет собой игровой метод активизации учебной деятельности учащихся, основанный на определенном игровом алгоритме. Основным преимуществом настольной игры является то, что для их проведения в учебном процессе педагогу достаточно только стола. Настольные игры предполагают использование игрового инвентаря (игрового поля, карточек, фишек, правил и т. д.), который размещается на локальной поверхности (столе) и используется игроками.

Дополнительная общеобразовательная программа «Хобби-мир» **социально-гуманитарной направленности** предназначена для реализации в творческих объединениях Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества муниципального образования «Мелекесский район» Ульяновской области» (далее – МБУ ДО ДДТ) на базе общеобразовательных организаций.

Отличительной особенностью программы является возможность не только во время своего досуга познакомиться с рядом настольных игр, их историей развития, особенностями, а создание собственного продукта в виде настольной игры. Создание собственной настольной игры командой учащихся это замечательная возможность попробовать свои силы в творческом проекте, что является прекрасной платформой для развития творческих способностей, критического мышления, для практики командной работы. Критическое мышление, способность к командной работе, и творческой деятельности – это одни из самых востребованных компетенций в современном обществе, что и подтверждает востребованность данной программы.

Уровень программы освоения содержания образования: стартовый. Программа предусматривает получение знаний об истории появления и развития настольных игр, умения анализировать игры различных жанров, об основных

этапах создания собственного продукта, его тестировании. Также предусмотрено получение сведений по вопросам организации турниров и игротек. Учащиеся разрабатывают и создают настольную игру, вместе с родителями проводят игротеку выходного дня, тем самым апробировав свой собственный продукт.

Адресат программы – учащиеся общеобразовательных школ в возрасте 7-14 лет, проявляющие интерес к интеллектуальным видам спорта, развлечениям и творческой деятельности. Специальных требований к знаниям учащихся при приеме в объединение нет.

Младший школьный возраст является наиболее ответственным этапом школьного детства. Высокая сензитивность этого возрастного периода определяет большие потенциальные возможности разностороннего развития ребенка. Развитию у детей логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, способности к анализу и синтезу, восприятию пространственных отношений, развитию конструктивных умений и творчества, воспитанию у учащихся наблюдательности, обоснованности суждений, привычки к самопроверке, учить детей подчинять свои действия поставленной задаче, доводить начатую работу до конца способствуют развивающие настольные игры.

Настольная игра в тех формах, в каких она существовала в дошкольном детстве, в младшем школьном возрасте начинает утрачивать свое развивающее значение и постепенно заменяется учением и трудовой деятельностью, суть которых состоит в том, что данные виды деятельности в отличие от настольной игры, доставляющие просто удовольствие, имеют определенную цель. Сами по себе настольные игры становятся новыми. Большой интерес для младших школьников представляют настольные игры в процессе обучения. Это игры, заставляющие думать, предоставляющие возможность ученику проверить и развить свои способности, включающие его в соревнования с другими учащимися.

Участие младших школьников в таких играх способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и различные мотивационные качества. В таких играх совершенствуется логическое мышление, включая действия по планированию, прогнозированию, взвешиванию шансов на успех, выбору альтернатив.

Подростковый возраст считается одним из самых переломных и сложных в жизни человека. Во всех областях жизнедеятельности подростка происходят серьезные изменения, именно поэтому этот возраст называют «переходным» от детства к взрослости. В этот период формируются устойчивые модели поведения, черты характера, способы эмоционального реагирования, которые в дальнейшем во многом определяют жизнь взрослого человека, его физическое и психологическое здоровье, общественную и личную зрелость.

Подростковый возраст является наилучшим возрастным периодом для развития межличностных отношений. Общение со сверстниками, как ведущий вид деятельности данного возраста, имеет большую воспитательную силу, то есть оно выступает не только как средство обмена информацией, но и оказывает влияние на развитие личности подростков: происходит изменение восприятия окружающего мира, освоение норм и ценностей, формируются нравственные качества личности. Кризисные явления в современном обществе оказывают влияние

на подростковую среду, способствуют развитию конфликтной социальной позиции подростков, обуславливают проявление деструктивных форм поведения и искаженного ценностного отношения к себе и к окружающему миру. У подростков отмечаются трудности коммуникации: низкий уровень коммуникативной компетентности, неумение согласовывать свои действия с партнерами, отсутствие конструктивных способов разрешения конфликтных ситуаций, необщительность, замкнутость, социальная изолированность, низкий социометрический статус, повышенный уровень агрессивности.

Большинство подростков с трудом идут на контакт с взрослым человеком, что обусловлено характерными для данного возраста чертами: реакцией эмансипации, особым стилем взаимодействия, стремлением подростков к самоутверждению в референтной группе сверстников, повышенной возбудимостью, импульсивностью и негативизмом словом стоит психолого-педагогическая возрастная характеристика детей.

Настольные игры на сегодняшний день завоевывают популярность среди подростков неординарностью подходов, многообразием вариантов игры и непредсказуемым результатом. Такие показатели привлекают внимание, настраивают восприятие ребенка на работу в новом ключе, помогают им видеть чуть больше, осознавать необходимость размышлений, приучают к самовоспитанию, к поиску различных сценариев и конечно, повышают внутреннюю самооценку, создают непринужденность общения в группе ровесников.

Продолжительность обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Хобби-мир» составляет *два года*. **Основной учебно-тематический план** составлен на 144 часа.

Форма обучения по данной программе: очная. Программа может быть реализована как очная с использованием дистанционных технологий.

Наполняемость учебных групп: 1 год обучения – 12-15 человек (7-13 лет), 2 год обучения – 10-12 человек (8-14 лет). Состав группы постоянный, возможно формирование групп учащихся, одного возраста или разновозрастных групп.

Режим занятий: Общее количество часов – 144 часа, каждый год – 72 часа. Учащиеся по данной программе могут заниматься до 4 часов в неделю: 1 раз в неделю по 2 часа, продолжительность занятий 45 минут. При реализации программы дистанционно продолжительность занятия для данной возрастной группы должна составлять не более 30 минут.

1.2. Цель и задачи программы.

Цель программы: создание условий для развития творческих способностей и формирования навыков командной работы через проектирование настольной игры и организацию игротек.

Задачи:

образовательные:

- изучение настольных игр как элемента культуры на протяжении истории человечества;
- обучение элементам и основам различных видов настольных игр, органично связанных с интеллектуальными развлечениями;
- получение разнообразных практических навыков: самоорганизации и самоуправления, общественной активности, обеспечения безопасности.
- формирование понятия о разнообразии досуга;
- знакомство обучающихся с интеллектуальной досуговой деятельностью;
- формирование первоначальных знаний, умений и навыков, необходимых для участия групповых подвижных, ролевых игр

развивающие:

- формирование навыков сравнительного анализа и критического мышления;
- развитие мотивации к изучению интеллектуальных развлечений;
- развитие мотивации личности к познанию и творчеству, как основы развития образовательных запросов и потребностей учащихся;
- развитие психологической устойчивости к работе в команде, чужой точки зрения.

воспитательные:

- формирование общественной активности обучающихся;
- формирование навыков здорового образа жизни;
- формирование прочных межличностных отношений в коллективе: воспитание чувства коллективизма, взаимовыручки и товарищеской поддержки.

1.3. Содержание программы
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
1-го года обучения

№ занятия	Название раздела, темы	Количество учебных часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
Модуль 1					
1	1. Введение	2	1	1	
1	Вводное занятие. История возникновения и развития настольных игр	2	1	1	Беседа, анкетирование
2-10	2. Классические интеллектуальные настольные игры	18	8	10	
2	Игра Го	2	1	1	Решение задач
3	Игра Шакал	2	1	1	
4-5	Игра Шашки	4	2	2	Турнир в т/о
6-10	Игра Шахматы	10	4	6	Решение задач
11-15	3. Игры в жанре «Лестницы и горки» и «Монополии»	10	4	6	
11-14	Игры «Лестницы и гонки» и «Монополии»	8	4	4	Игротека составление своего варианта
15	Итоговое занятие по модулю 1. Турнир «Большая игротека-1»	2	-	2	Турнир в т/о
	Итого по модулю 1	30	13	17	
Модуль 2					
16-25	4. Детские карточные развивающие игры	20	8	12	
16-17	Игра «Цитадели»	4	2	2	Игротека
18-23	Игра MTG	12	4	8	Решение задач Турнир в т/о
24-25	Игра «Берсерк»	4	2	2	Решение задач Турнир в т/о
25-30	5. Интеллектуальные словесные игры	10	2	8	
26-27	Игра «Мафия»	4	1	3	Игротека
28	Игра «Элиас»	2	1	1	Турнир в т/о
29-30	«ЧГК???»», «Своя игра», «Квизы»	4	-	4	Турнир в т/о
31-36	6. Творческая работа	12	4	8	

	«Проектируем игру»				
31-35	Разработка своей игры: сюжет, геймплей, дизайн. Изготовление поля, фишек, карточек. Апробация и подведение итогов	10	4	6	Подготовка своей версии настольной игры
36	Итоговое занятие. Турнир «Большая игротка-2»	2	-	2	Итоговая игротка
	Итого по модулю 2	42	14	38	
	ВСЕГО	72	27	55	

Раздел 1. Введение – 2 часа

Тема 1. Вводное занятие. История возникновения и развития настольных игр.

Теория: Введение в образовательную программу «Хобби-мир». Цели и задачи на 1-ый учебный год. Знакомство с обучающимися. История возникновения и развития настольных игр. «Хобби-мир» – средство развития интеллектуальных способностей и организации продуктивной досуговой деятельности. Правила поведения на занятиях, инструктаж по правилам техники безопасности.

Практика: Игры на знакомство. Инструктаж по правилам поведения на занятиях, инструктаж по правилам техники безопасности. Анкетирование. Беседа «В какие настольные игры мы играем?».

Раздел 2. Классические интеллектуальные настольные игры – 18 часов

Тема 2. Игра Го

Теория: Изучение истории и философской концепции игры. Основных правил и комбинаций. Место игр го в мире спорта.

Практика: Решение задач с использованием простейших комбинаций.

Тема 3. Игра Шакал

Теория: Изучение появления и концепции игры. Основных правил и комбинаций.

Практика: Решение задач с использованием простейших комбинаций.

Тема 4. Игра шашки

Теория: Изучение истории возникновения. Основных правил и комбинаций. Место игры в мире спорта. А также особенностей с патовыми стратегиями и режимов игры.

Практика: Решение задач, турнир внутри т/о.

Тема 5. Игра шахматы

Теория: Изучение истории возникновения. Основных правил и комбинаций. Место игры в мире спорта и перспективы начинающих шахматистов. Изучение этапов игры и различия их уровня сложности и важности. Изучение биографий самых известных в мире шахматистов. Влияние шахмат на поп-культуру.

Практика: Решение задач на разных этапах, изучение самых простых и ярких стратегий, турнир внутри объединения.

Раздел 3. Игры в жанре «Лестницы и горки» и «Монополии» - 10 часов

Тема 6. «Лестницы и горки»

Теория: Изучение истории и разнообразия жанра. Гениальная простота и антураж в играх жанра. Изучение основных механик. Влияние игры на поп-культуру.

Практика: Игротека. Создание своих вариаций игры в жанре лестниц и горок в группах. Обсуждение и проработка механик, создание художественной составляющей. Обмен материалом. «Большая игротека-1» для всех желающих.

Раздел 4. Детские карточные развивающие игры – 20 часов

Тема 7. Игра «Цитадели»»

Теория: Изучение истории появления и разнообразия жанра. Разнообразие внутри жанра и коллекционная составляющая. Изучение основных механик. Влияние игры на поп-культуру.

Практика: Игротека с использованием колод опирающихся на разные стратегии

Тема 8. Игра «Magic the gathering»»

Теория: Изучение истории появления и разнообразия жанра. Разнообразие внутри жанра и коллекционная составляющая. Изучение основных механик. Влияние игры на поп-культуру и изучение философии игры.

Практика: Игротека с использованием колод опирающихся на разные стратегии

Тема 9. Игра «Берсерк»»

Теория: Сравнение игры Берсерк с Мэдрик зе гезеринг и анализ схожих и различающихся механик. Изучение элементов игры относящихся к жанру военных игр.

Практика: Турнир внутри т/о по швейцарской системе.

Раздел 5. Интеллектуальные словесные игры – 10 часов

Тема 10. Игра «Мафия»

Теория: Изучение правил адаптированной игры для детей, основных приемов и стратегий для успешного ведения игры с позиции разных ролей. Изучение усложненных правил и ролевая составляющая игры

Практика: Игровая практика.

Тема 11. Игра «Элиас»»

Теория: Изучение правил игры скажи по-другому. Изучение правил с дополнительными задачами во время раундов.

Практика: Игровая практика со ступенчатой системой сложности.

Тема 12. Игра ««ЧГК???»», «Своя игра», «Квизы»

Теория: Изучение правил игр, составление вопросов в работе по группам

Практика: Проведение игр для всех желающих участниками т.о.

Раздел 6. Творческая работа «Проектируем игру» 12 часов

Теория: Сюжет, геймплей, дизайн, изготовление поля, фишек, карточек, апробация и подведение итогов. Разработка путем дискуссии элементов и механик необходимых для создания игры и их разработка. Объединение выбранных идей и путем работы в графических редакторах их создание.

Практика: Создание игры и практика внутри творческого объединения, а в случае успешности организация «Большой игротеки-2» для всех желающих.

МБУ ДО ДДТ

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
2-го года обучения

№ занятия	Название раздела, темы	Количество учебных часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
Модуль 3					
1	1. Введение	2	1	1	
1	Вводное занятие. Любимые настольные игры	2	1	1	Беседа, анкетирование
2-5	2. Классические интеллектуальные настольные игры	8	3	5	
2	Игра Шашки	2	1	1	Турнир в т/о
3-5	Игра Шахматы	6	2	4	Решение задач
6-8	3. Игры в жанре «Лестницы и горки» и «Монополии»	6	2	4	
6-8	Игры «Лестницы и гонки» и «Монополии»	6	2	4	Игротека, составление своего варианта
9-15	4. Детские карточные развивающие игры	14	4	10	
9-11	Игра MTG	6	2	4	Решение задач Турнир в т/о
12-13	Игра «Берсерк»	4	1	3	
14	Итоговое занятие по модулю 3	2	1	1	
15	Турнир «Большая игротека-3»	2	-	2	Турнир в т/о
	Итого по модулю 3	30	10	20	
Модуль 4					
16-22	5. Интеллектуальные словесные игры	14	4	10	
16-22	Подземелья и драконы	14	4	10	Прохождение участниками стартовых приключений для персонажей уровня 1-2
23-31	6. Варгеймы – военные игры	18	8	10	
23-31	Варгеймы:	18	8	10	Игротека

	«Advanced squad leader», «Warhammer» «Command and Colors» «Великая Отечественная Война»				Турнир в т/о
32-36	7. Творческая работа «Проектируем игру»	10	3	7	
32-35	Разработка своей игры: сюжет, геймплей, дизайн. Изготовление поля, фишек, карточек. Апробация и подведение итогов	8	2	6	Подготовка своей версии настольной игры
36	Итоговое занятие. Турнир «Большая игротека-4»	2	1	1	Итоговая игротека
	Итого по модулю 4	42	15	27	
	ВСЕГО	72	25	47	

Раздел 1. Введение – 2 часа

Тема 1. Вводное занятие. Любимые настольные игры – 2 часа

Теория: Знакомство учащихся с содержанием программы «Хобби-мир» второго года обучения. «Любимые настольные игры» – беседа о любимых играх с детьми. Правила поведения на занятиях, инструктаж по правилам техники безопасности.

Практика: Игры на знакомство и сплочение коллектива. Анкетирование. Инструктаж по правилам поведения на занятиях, инструктаж по правилам техники безопасности.

Раздел 2. Классические интеллектуальные настольные игры – 8 часов

Тема 2. Игра шашки

Теория: Изучение истории возникновения. Основных правил и комбинаций. Место игры в мире спорта. А также особенностей с патовыми стратегиями и режимов игры.

Практика: Решение задач, турнир внутри творческого объединения.

Тема 3. Игра шахматы

Теория: Изучение истории возникновения. Основных правил и комбинаций. Место игры в мире спорта и перспективы начинающих шахматистов. Изучение этапов игры и различия их уровня сложности и важности. Изучение биографий самых известных в мире шахматистов. Влияние шахмат на поп-культуру.

Практика: Решение задач на разных этапах, изучение самых простых и ярких стратегий, турнир внутри творческого объединения.

Раздел 3. Игры в жанре «Лестницы и горки» и «Монополии» - 6 часов

Тема 4. «Лестницы и горки»

Теория: Изучение истории и разнообразия жанра. Гениальная простота и антураж в играх жанра. Изучение основных механик. Влияние игры на поп-культуру.

Практика: Игротека. Создание своих вариаций игры в жанре лестниц и горок в группах. Обсуждение и проработка механик, создание художественной составляющей. Обмен материалом. «Большая игротека-3» для всех желающих.

Раздел 4. Детские карточные развивающие игры – 14 часов

Тема 5. Игра «Magic the gathering»»

Теория: Изучение истории появления и разнообразия жанра. Разнообразие внутри жанра и коллекционная составляющая. Изучение основных механик. Влияние игры на поп-культуру и изучение философии игры.

Практика: Игротека с использованием колод опирающихся на разные стратегии

Тема 6. Игра «Берсерк»

Теория: Сравнение игры Берсерк с Мэдрик зе гезеринг и анализ схожих и различающихся механик. Изучение элементов игры относящихся к жанру военных игр.

Практика: Турнир внутри т.о. по швейцарской системе.

Раздел 5. Интеллектуальные словесные игры – 14 часов

Тема 7. Игра «Подземелья и драконы»

Теория: Изучение истории ролевых игр и их влияние на мировую поп культуру

Практика: Деление участников игры на группы и прохождение ими приключения рассчитанного на группу игроков первого уровня.

Раздел 6. Варгеймы – военные игры – 18 часов

Тема 8. Варгеймы: «Advanced squad leader», «Warhammer» «Command and Colors», «Великая Отечественная Война»

Теория: Изучение истории возникновения жанра. Самых ярких представителей и их место в современном мире, спортивная составляющая и самые крупные варгеймерские турниры Европы. Изучение механик и уровней и различий реалистичности симуляции каждого уровня от тактического до оперативного. Польза варгеймов в изучении истории военных конфликтов.

Практика: Игровая практика по выбранным варгеймам.

Раздел 7. Творческая работа «Проектируем игру» - 10 часов

Теория: Сюжет, геймплей, дизайн, изготовление поля, фишек, карточек, апробация и подведение итогов.

Разработка путем разделения на группы лучших на взгляд учащихся элементов и механик, необходимых для создания игры и их разработка. Объединение выбранных идей и путем работы в графических редакторах их создание.

Практика: Создание игры и практика внутри творческого объединения, организация «Большой игротеки-4» для всех желающих.

1.4. Планируемые результаты

В результате освоения содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Хобби-мир» у учащихся предполагается формирование универсальных учебных действий, позволяющих достигать следующих результатов:

Предметные:

- представление об основах организации досуговой деятельности;
- умение излагать факты истории возникновения игр, характеризовать их роль и значение в жизнедеятельности человека;
- умение взаимодействовать со сверстниками по правилам проведения игр и соревнований;
- умение ориентироваться во всём разнообразии досуговой деятельности;

Личностные:

- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных ситуациях и условиях;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы;

Метапредметные:

- умение работать в команде;
- умение организовывать самостоятельную игровую деятельность;
- умение общаться и взаимодействовать со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи, дружбы и толерантности;
- умение активно включаться в коллективные дела, взаимодействовать со сверстниками в достижении общих целей.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Год обучения	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Продолжительность каникул	Дата начала учебного периода	Дата окончания учебного периода
1	15	15	30	01.06-14.09	15.09	31.12
	21	21	42		01.01	31.05
2	15	15	30	01.06-14.09	15.09	31.12
	21	21	42		01.01	31.05

Календарный учебный график на 2021-2022 учебный год представлен в Приложении.

2.2. Условия реализации программы

Для реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Хобби-мир» необходимы:

2.2.1. Материально-технические ресурсы:

- кабинет для проведения аудиторных занятий, оснащенный комплектом мебели и компьютерным и демонстрационным видео- и аудиооборудованием;
- фотоаппарат,
- видеокамера.
- канцтовары: блокноты, карандаши цветные, чертёжные – 15 компл.

2.2.2. Информационное обеспечение

- Сборники «Правила игр»;
- Элементы игр, напечатанные при помощи РnР сайтов;
- Презентации, помогающие освоить наиболее сложные элементы механик и представляющие историю развития настольных игр.

2.2.3. Кадровое обеспечение:

Педагог, занятый в реализации программы должен соответствовать требованиям профессиональный стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298-н.

2.3. Формы аттестации (контроля)

Для оценки результативности дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Хобби-мир» применяются входящий, текущий в виде постоянно проводимых турниров внутри творческого объединения, промежуточный и итоговый виды контроля.

Входящая диагностика осуществляется при комплектовании группы в начале учебного года. Цель – определить интересы и степень знакомства учащихся, определить формы и методы работы с учащимися. Формы оценки: анкетирование, собеседование.

Промежуточный контроль осуществляется в конце I полугодия учебного года. Формы оценки: наблюдение, тестирование, контрольные испытания, участие в турнирах, проводящихся внутри творческого объединения, соревнованиях.

Итоговый контроль осуществляется в конце учебного года. Формы оценки: участие в организации и проведении большой игротеки для всех желающих.

Формами предъявления и демонстрации образовательных результатов по итогам обучения по программе «Хобби-мир» являются успешное решение задач поставленных в рамках тактических и стратегических настольных игр навыки работы, как в команде, так и самостоятельно, а также итоги творческой работы проведённой в конце учебного года по созданию своей вариации настольной игры.

2.4. Оценочные материалы

Для мониторинга результативности обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Хобби-мир» используется методика Л.Н. Буйловой, канд.пед.наук, Н.В. Кленовой, канд. филос. наук, которая включает в себя:

1. Мониторинг результатов обучения по дополнительной общеразвивающей программе;
2. Мониторинг личностного развития обучающихся;
3. Реализация творческого потенциала обучающегося.

Таблица «Мониторинг результатов обучения ребенка по дополнительной образовательной программе» дает описание самой технологии проведения процедуры отслеживания учебных результатов учащихся.

Фиксация полученных результатов производится в индивидуальной карточке учета результатов обучения ребенка по дополнительной образовательной программе. Она может быть выполнена в виде индивидуальной зачетной книжки, где в баллах, соответствующих степени выраженности оцениваемого качества (из числа перечисленных в предыдущей таблице), отмечается динамика результатов освоения предметной деятельности конкретным ребенком.

В конце карточки выделена специальная графа — «Предметные достижения учащегося», выполняющая роль портфолио, где педагог фиксирует наиболее значимые достижения ребенка в той сфере деятельности, которая изучается образовательной программой. Здесь отмечаются результаты участия ребенка в выставках, олимпиадах, конкурсах, соревнованиях — награждение грамотами, дипломами, присвоение разрядов, почетных званий и т.д.

Механизм оценки личностных качеств ребенка, развитие которых также предусмотрено в дополнительной образовательной программе, представлен в таблице «Мониторинг личностного развития ребёнка в процессе освоения им дополнительной образовательной программы».

Приведенные в таблице личностные свойства отражают многомерность личности; позволяют выявить основные индивидуальные особенности ребенка, легко наблюдаемы и контролируемы, доступны для анализа любому педагогу и не требуют привлечения других специалистов. В качестве методов диагностики личностных изменений ребенка используются наблюдение, анкетирование, тестирование, диагностическая беседа, метод рефлексии, метод незаконченного предложения и др. Работа по этой технологии содействует личностному росту ребенка, позволяет выявить то, каким он пришел, чему научился, каким стал. Описанная технология мониторинга личностного развития ребенка, как и в случае с отслеживанием предметных результатов обучения, требует документального оформления полученных результатов на каждого ребенка. Этой цели служит индивидуальная карточка учета динамики личностного развития ребенка.

Мониторинг результатов обучения по дополнительной общеразвивающей программе «Хобби-мир»

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Методы диагностики
Теоретическая подготовка			
1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний ребёнка программным требованиям;	<ul style="list-style-type: none"> – (Н) низкий уровень (овладел менее чем ½ объёма знаний, предусмотренных программой) – (С) средний уровень (объём усвоенных знаний составляет более ½); – (В) высокий уровень (освоил практически весь объём знаний, предусмотренных программой за конкретный период) 	Наблюдение. Тестирование. Контрольный опрос
2. Владение специальной терминологией	Осмысление и правильность использования специальной терминологии	<ul style="list-style-type: none"> – (Н) низкий уровень (знает не все термины); – (С) средний уровень (знает все термины, но не применяет); – (В) высокий уровень (знание терминов и умение их применять) 	Собеседование
Практическая подготовка			
1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	<ul style="list-style-type: none"> – (Н) низкий уровень (овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков); – (С) средний уровень (овладел более чем 1/2 предусмотренных умений и навыков); – (В) высокий уровень (овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период). 	Контрольное задание
2. Владение специальным оборуду-	Отсутствие затруднений в ис-	– (Н) низкий уровень (испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием);	Контрольное задание

дованием и оснащением	пользовании специального оборудования и оснащения	<ul style="list-style-type: none"> - (С) средний уровень (работает с оборудованием с помощью педагога); - (В) высокий уровень (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей). 	
3. Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	<ul style="list-style-type: none"> - (Н) начальный (элементарный) уровень развития креативности (в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога); - (С) репродуктивный уровень (выполняет в основном задания на основе образца); - (В) творческий уровень (выполняет практические задания с элементами творчества) 	Контрольное задание
Общеучебные умения и навыки			
1. Учебно-интеллектуальные умения анализировать специальную литературу	Самостоятельность в подборе и анализе литературы	<ul style="list-style-type: none"> - (Н) низкий уровень умений обучающийся испытывает серьёзные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога; - (С) средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей); - (В) высокий уровень (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей) 	Анализ проектной работы
2. Умение пользоваться компьютерными источниками информации	Самостоятельность в использовании компьютерными источниками	<ul style="list-style-type: none"> - (Н) низкий уровень умений обучающийся испытывает серьёзные затруднения при работе, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога; - (С) средний уровень (работает с помощью педагога или родителей); - (В) высокий уровень (работает самостоятельно, не испытывает особых трудностей) 	Анализ проектной работы
Учебно-организационные умения и навыки			
1. Умение органи-	Способность гото-	- (Н) низкий уровень умений (испытывает серьёзные	Наблюдение

Мониторинг личностного развития в процессе освоения дополнительной общеразвивающей программы «Хобби-мир»

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Уровень развития	Методы диагностики
1. Организационно-волевые качества				
1. Терпение	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки, уметь преодолевать трудности	<ul style="list-style-type: none"> – Терпения хватает меньше чем на ½ занятия; – Терпения хватает больше чем на ½ занятия – Терпения хватает на всё занятие 	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Наблюдения
2. Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям	<ul style="list-style-type: none"> – Волевые усилия учащегося побуждаются извне; – Иногда самим учащимся; – Всегда самим учащимся; 	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Наблюдения
3. Самоконтроль	Умение контролировать поступки (приводить к должному действию)	<ul style="list-style-type: none"> – Воспитанник постоянно действует под воздействием контроля; – Периодически контролирует себя сам; – Постоянно контролирует себя сам 	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Наблюдения
2. Ориентационные качества				
1. Самооценка	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	<ul style="list-style-type: none"> – Завышенная – Заниженная – нормальная 	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Анкетирование
2. Интерес к занятиям в детском объединении	Осознание участия обучающегося в освоении образовательной программы	<ul style="list-style-type: none"> – интерес к занятиям продиктован извне; – интерес периодически поддерживается самим обучающимся; – интерес постоянно поддерживается 	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Тестирование

2																				
и т.д.																				

0- срез проводится на первом году обучения. Н - низкий уровень, С - средний уровень, В - высокий.

Реализация творческого потенциала обучающегося

группа № _____ года обучения

Дата	Ф.И.О. обучающегося	Название мероприятия, результат			
		Внутри учрежде- ния	Муниципалитет	Регион	Федерация

Входная диагностика

Анкета «Любимые игры»

1. Играешь ли ты в настольные игры?
2. Какие настольные игры тебе нравятся? _____
3. Настольные игры придумали для:
 - А.) развлечения
 - Б.) обучения
 - В.) просто так
 - Г.) затрудняюсь ответить
4. Могут ли игры помочь в обучении в школе?
5. Хотел(а) бы ты, чтобы в нашем т.о. появилось больше интересных настольных игр?

Обработка результатов

№ п/п	Вопрос	Ответ (кол-во баллов)	
		Да	Нет
1.	Играешь ли ты в настольные игры?	19	1
2.	Какие настольные игры тебе нравятся?	За каждую I=max 17	Шашки, лото, морской бой, шахматы, пазлы, шашки, домино, бонстилки, баланс, «кошки-мышки», настольные футбол и хоккей, гонки, ходилки-бродилки, крестики-нолики, бинго, магазин, монополия
3.	3. Настольные игры придумали для:		
	А.) развлечения	9	
	Б.) обучения	8	
	В.) просто так	1	
	Г.) затрудняюсь ответить	2	
4.	Могут ли игры помочь в обучении в школе?	15	5
5.	Хотел(а) бы ты, чтобы в нашем объединении появилось больше интересных настольных игр?	20	

1-30 баллов – низкий уровень

31-60 баллов – средний уровень

61-90 баллов – высокий уровень

В качестве итоговой диагностики предлагается турнир «Большая игротка», где учащиеся покажут приобретенные навыки в настольных играх

Лист наблюдения за игрой

Ф.И. обучающегося _____

№ п/п	Показатель	Критерии оценки			
		иногда- 0	редко- 1	часто- 2	всегда- 3
1.	Организует деятельность в игре, помогает деятельности во время игры, проявляет лидерские качества, может принять ответственность за свое решение				
2.	Прилагает достаточно усилий для выполнения игрового задания				
3.	Договаривается с другими, сам подходит к другим детям, задает вопросы, сам предлагает свою помощь				
4.	Предлагает идеи, стратегию, план выполнения				
5.	Контролирует себя сам, соблюдает правила игры				
6.	Пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты				
7.	Большинство окружающих его слушают				
8.	Сам внимательно слушает других				
9.	Выстраивает стратегию игры, обычно выигрывает				
10.	Обобщает ход игры, творчески развивает игру				
	Итого баллов				
	Уровень сформированности игровой деятельности	Низкий уровень – 3-10 баллов Средний уровень – 11-23 балла Высокий уровень – 24-30 баллов			

**Критерии оценки творческого продукта
(самостоятельно изготовленная игра)**

№ п/ п	Название игры, ее автор	Показатели и критерии оценки				Всего баллов
		Ориги- нальность	Закончен- ность	Аккурат- ность испол- нения	Разрабо- танность правил	
		1-5 баллов	1-5 баллов	1-5 баллов	1-5 баллов	
						max 20

Уровень освоения программы «Хобби-мир» определяется по сумме баллов, полученных за итоговую игру и изготовленный творческий продукт.

Критерии определения уровня освоения программы:

Низкий уровень – 1-14 баллов

Средний уровень – 15-41 балл

Высокий уровень – 42-50 баллов

Диагностика личностного развития учащихся

Выявление интересов и склонностей ребенка дело очень сложное, как и любая другая психодиагностическая работа. Педагог, воспользовавшись представленной методикой, может получить первичную информацию о направленности интересов младших школьников. Это, в свою очередь, даст возможность более объективно судить об интересах ребенка.

При изучении направленности интересов младших классов следует иметь в виду, что теория и практика обучения и воспитания свидетельствует о том, что интересы у большинства детей данного возраста нечетко дифференцированы и неустойчивы. Но это не может быть причиной отказа от их изучения. Без информации о склонностях и интересах ребенка наши педагогические меры могут быть неадекватны.

Чтобы полученная информация была объективна, целесообразно провести по данной методике опрос не только детей, но и их родителей.

Данная методика может активизировать работу с родителями. Подтолкнуть их к изучению интересов и склонностей собственных детей, дать им возможность, по крайней мере, задуматься над этой сложной проблемой. Интересным будет также сопоставление ответов детей и их родителей. Это позволит создать более объективную картину направленности интересов ребенка и выявит зоны для коррекционной работы как с детьми, так и с их родителями.

Данная методика, кроме диагностической функции, поможет в решении и коррекционно-педагогических задач. Полученные результаты могут быть очень полезны как опорная схема для дальнейших наблюдений за ребенком. С помощью их легче сделать развитие ребенка всесторонним и гармоничным.

Обработка результатов

Вопросы составлены в соответствии с условным делением склонностей ребенка на семь сфер:

1. математика и техника;
2. гуманитарная сфера;
3. художественная деятельность;
4. физкультура и спорт;
5. коммуникативные интересы;
6. природа и естествознание;
7. домашние обязанности, труд по самообслуживанию.

Сосчитайте количество плюсов и минусов по вертикали (плюс и минус взаимно сокращаются). Доминирование там, где больше плюсов. При подведении итогов и особенно при формулировке выводов следует сделать поправку на объективность испытуемых. Необходимо учитывать также, что у одаренного ребенка интересы во всех сферах могут быть одинаково хорошо выражены, при этом у ряда детей может наблюдаться отсутствие склонностей к каким – либо сферам. В этом случае следует вести речь о каком-либо определенном типе направленности интересов ребенка.

Лист вопросов

№ п/п	Нравится ли Вам (Вашему ребенку)...
1.	решать логические задачи и задачи на сообразительность
2.	читать самостоятельно (слушать, когда тебе читают) сказки, рассказы, повести
3.	петь, музицировать
4.	заниматься физкультурой
5.	играть вместе с другими детьми в различные коллективные игры
6.	читать (слушать, когда тебе читают) рассказы о природе
7.	делать что-нибудь на кухне (мыть посуду, помогать готовить пищу)
8.	играть с техническим конструктором
9.	изучать язык, интересоваться и пользоваться новыми неизвестными словами
10.	самостоятельно рисовать
11.	играть в спортивные, подвижные игры
12.	руководить играми детей
13.	ходить в лес, на поле, наблюдать за растениями, животными, насекомыми
14.	ходить в магазин за продуктами
15.	читать (когда тебе читают) книги о технике, машинах, космических кораблях и др.
16.	играть в игры с отгадыванием слов (названий городов, животных)

17.	самостоятельно сочинять истории, сказки, рассказы
18.	соблюдать режим дня, делать зарядку по утрам
19.	разговаривать с новыми, незнакомыми людьми
20.	содержать домашний аквариум, птиц, животных (кошек, собак и др.)
21.	убирать за собой книги, тетради, игрушки и др.
22.	конструировать, рисовать проекты самолетов, кораблей и др.
23.	знакомиться с историей (посещать исторические музеи)
24.	самостоятельно, без побуждения взрослых заниматься различными видами художественного творчества
25.	читать (слушать, когда тебе читают) книги о спорте, смотреть спортивные телепередачи
26.	объяснять что-то другим детям или взрослым людям (убеждать, спорить, доказывать своё мнение)
27.	ухаживать за домашними растениями
28.	помогать взрослым делать уборку в квартире (вытирать пыль, подметать пол и т.п.)
29.	считать самостоятельно, заниматься математикой в школе
30.	знакомиться с общественными явлениями и международными событиями
31.	участвовать в постановке спектаклей
32.	заниматься спортом в секциях и кружках
33.	помогать другим людям
34.	работать в саду, на огороде, выращивать растения
35.	помогать и самостоятельно шить, вышивать, стирать

Карта интересов

Дата _____ Фамилия, _____
Имя _____

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35

Инструкция для детей: в правом верхнем углу листа ответов запишите свои имя и фамилию. Ответы на вопросы помещайте в клетках ответ на первый вопрос под номером 1, ответ на второй вопрос в клетке под номером 2 и т.д. Всего 15 вопросов. Если то, о чем говорится, вам не нравится, ставьте знак «-»; если нравится «+», если очень нравится, ставьте «++».

Инструкция для родителей: для того чтобы дать вам правильный совет и конкретные рекомендации для развития способностей вашего ребенка, нам нужно знать его склонности. Вам предлагается 35 вопросов, подумайте и от-

ветьте на каждый из них, стараясь не завышать и не занижать возможности ребенка. Для большей объективности сравните его с другими детьми того же возраста. На бланке ответов запишите свои имя и фамилию. Ответы помещайте в клетках, номера которых соответствуют номерам вопросов. Если то, о чем говорится в вопросе, не нравится (с вашей точки зрения) ребенку, ставьте в клетке – «-»; если нравится – «+»; очень нравится – «++». Если по какой – либо причине вы затрудняетесь ответить, оставьте данную клетку незаполненной.

Методика «Что такое хорошо и что такое плохо?»
(методика Г.М. Фридмана)

Тест предназначен для диагностики сформированности нравственных представлений у младших школьников.

Учащихся просят привести примеры: помощи близким; зла, сделанного тебе другими; доброго дела, свидетелем которого ты был; справедливого поступка твоего знакомого; безвольного поступка; проявления безответственности.

Интерпретация результатов теста.

Степень сформированности понятий о нравственных качествах оценивается по 3-балльной шкале:

1 балл – если у ребенка сформировано неправильное представление о данном нравственном понятии;

2 балла – если представление о нравственном понятии правильное, но недостаточно четкое и полное;

3 балла – если сформировано полное и четкое представление.

Возможно также проведение структурированной беседы на тему, например, справедливости. Детям читают рассказ о справедливом или несправедливом поступке и обсуждают его. Ребенку задают следующие вопросы: «Как называется такой поступок?», «О каком справедливом поступке ты можешь рассказать сам?» и т.д.

Затем баллы за все 6 ситуаций суммируются. Все испытуемые делятся на пять групп по уровню сформированности нравственных представлений:

Нулевой уровень – от 0 до 6 баллов.

Низкий уровень – от 6 до 8 баллов.

Ниже среднего – от 9 до 10 баллов

Средний уровень – от 11 до 14 баллов

Высокий уровень – от 15 до 18 баллов.

Бланк ответов методика «Что такое хорошо и что такое плохо»

ФИО _____

Подумайте и приведите, пожалуйста, примеры:

№ п/п	Ситуация	Баллы
1.	помощи близким	
2.	зла, сделанного тебе другими	

3.	доброе дела, свидетелем которого ты был	
4.	справедливого поступка твоего знакомого	
5.	безвольного поступка	
6.	проявления безответственности	
		Всего

Методика «Что мы ценим в людях»
(предназначена для выявления нравственных ориентаций ребенка)

Ребенку предлагается мысленно выбрать двух своих знакомых: один из них хороший человек, на которого ребенок хотел бы быть похожим, другой – плохой. После чего просят назвать те их качества, которые нравятся в них и которые не нравятся, и привести по три примера поступков на эти качества. Исследование проводится индивидуально. Ребенок должен дать моральную оценку поступкам, что позволит выявить отношение детей к нравственным нормам. Особое внимание уделяется оценке адекватности эмоциональных реакций ребенка на моральные нормы: положительная эмоциональная реакция (улыбка, одобрение и т.п.) на нравственный поступок и отрицательная эмоциональная реакция (осуждение, негодование и т.п.) – на безнравственный поступок.

Обработка результатов.

0 баллов – ребенок не имеет четких нравственных ориентиров. Отношения к нравственным нормам неустойчивое. Неправильно объясняет поступки, эмоциональные реакции неадекватны или отсутствуют.

1 балл – нравственные ориентиры существуют, но соответствовать им ребенок не стремится или считает это недостижимой мечтой. Адекватно оценивает поступки, однако отношение к нравственным нормам неустойчивое, пассивное. Эмоциональные реакции неадекватны.

2 балла – нравственные ориентиры существуют, оценки поступков и эмоциональные реакции адекватны, но отношение к нравственным нормам еще недостаточно устойчивое.

3 балла – ребенок обосновывает свой выбор нравственными установками; эмоциональные реакции адекватны, отношение к нравственным нормам активное и устойчивое.

Методика изучения уровня развития детского коллектива
«Какой у нас коллектив»
(разработана А.Н. Лутошкиным)

Цель: выявить степень удовлетворенности учащихся своим коллективом, определить, насколько они считают его крепким, единым при выполнении общественно значимых задач.

Ход выполнения. Педагог объясняет учащимся, что в своем развитии любой коллектив проходит ряд ступеней и предлагает им образные описания различных стадий развития коллективов. Далее педагог просит ребят определить,

на какой стадии развития находится их коллектив, обратить внимание на то, к каким ступеням развития всем надо еще стремиться.

Обработка полученных данных. На основании ответов учащихся педагог может определить по пятибалльной шкале степень их удовлетворенности своим коллективом, узнать, как оценивают учащиеся его спаянность, единство в достижении общественно значимых целей. Вместе с тем удастся определить тех учащихся, которые недооценивают или переоценивают (по сравнению со средней оценкой) уровень развития коллективистических отношений, довольных и недовольных ими.

Образное описание стадий развития коллектива

1 ступень. «Песчаная россыпь». Не так уж редко встречаются на нашем пути песчаные россыпи. Посмотришь - сколько песчинок собрано вместе, и в то же время каждая из них сама по себе. Подует ветерок - отнесет часть песка, что лежит с краю подальше, дунет ветер посильней — разнесет песок в стороны, пока кто-нибудь не сгребет его в кучу. Бывает так и в человеческих группах, специально организованных или возникших по воле обстоятельств. Вроде все вместе, а в то же время каждый человек сам по себе. Нет «сцепления» между людьми. В одном случае они не стремятся пойти друг другу навстречу, в другом — не желают находить общих интересов, общего языка. Нет здесь того стержня, авторитетного центра, вокруг которого происходило бы объединение, сплочение людей, где бы каждый чувствовал, что он нужен другому и сам нуждается во внимании других. А пока «песчаная россыпь» не приносит ни радости, ни удовлетворения тем, кто ее составляет.

2 ступень. «Мягкая глина». Известно, что мягкая глина - материал, который сравнительно легко поддается воздействию и из него можно лепить различные изделия. В руках хорошего мастера (а таким может быть в группе и комсомольский вожак, и просто авторитетный ученик, и классный руководитель) этот материал превращается в красивый сосуд, в прекрасное изделие. Но если к нему не приложить усилий, то он может оставаться и простым куском глины.

На этой ступени более заметны усилия по сплочению коллектива, хотя это могут быть только первые шаги. Не все получается, нет достаточного опыта взаимодействия, взаимопомощи, достижение какой-либо цели происходит с трудом. Скрепляющим звеном зачастую являются формальная дисциплина и требования старших. Отношения в основном доброжелательные, хотя не скажешь, что ребята всегда бывают внимательны друг к другу, предупредительны, готовы прийти друг другу на помощь. Если это и происходит, то изредка. Здесь существуют замкнутые приятельские группировки, которые мало общаются между собой. Настоящего, хорошего организатора пока нет, или он не может себя проявить, или просто ему трудно, так как некому поддержать его.

3 ступень. «Мерцающий маяк». В штормящем море мерцающий маяк и начинающему и опытному мореходу приносит уверенность, что курс выбран правильно. Важно только быть внимательным, не потерять световые всплески из виду. Заметьте, маяк не горит постоянным светом, а периодически выбрасывает пучки света, как бы говоря: «Я здесь, я готов прийти на помощь».

Формирующийся в классе коллектив тоже подает каждому сигналы «так держать» и каждому готов прийти на помощь. В такой группе преобладает желание трудиться сообща, помогать друг другу, дружить. Но желание — это еще не все. Дружба, взаимопомощь требуют постоянного горения, а не одиночных, пусть даже очень частных всплесков. В то же время в группе уже есть на кого опереться. Авторитетны «смотрители маяка» — актив. Можно обратить внимание и на то, что группа выделяется среди других групп своей «непохожестью», индивидуальностью.

Однако встречающиеся трудности часто прекращают деятельность группы. Недостаточно проявляется инициатива, редко вносятся предложения по улучшению дел не только у себя в группе, но и в школе. Видим проявления активности всплесками, да и то не у всех.

4 ступень. «Алый парус». Алый парус — символ устремленности вперед, неуспокоенности, дружеской верности, долга. Здесь живут и действуют по принципу «один за всех и все за одного». Дружеское участие и заинтересованность делами друг друга сочетаются с принципиальностью и взаимной требовательностью. Командный состав парусника — знающие и надежные организаторы и авторитетные товарищи. К ним идут за советом, обращаются за помощью. У большинства членов «экипажа» проявляется чувство гордости за коллектив, все переживают, когда кого-то постигнет неудача. Группа живо интересуется тем, как обстоят дела в соседних классах, отрядах, и иногда ее члены приходят на помощь, когда их просят об этом.

Хотя группа сплочена, однако она не всегда готова идти наперекор «бурям», не всегда хватает мужества признать ошибки сразу, но это положение может быть исправлено.

5 ступень. «Горящий факел». Горящий факел — это живое пламя, горючим материалом которого является тесная дружба, единая воля, отличное взаимопонимание, деловое сотрудничество, ответственность каждого не только за себя, но и за других. Здесь ярко проявляются все качества коллектива, которые характерны для «Алого паруса». Но не только это. Светить можно и для себя, пробираясь сквозь заросли, поднимаясь на вершины, спускаясь в ущелья, пробивая первые тропы. Настоящим коллективом можно назвать лишь такую группу, которая не замыкается в узких рамках пусть и дружного, сплоченного объединения. Настоящий коллектив — тот, где люди сами видят, когда они нужны, и сами идут на помощь; тот, где не остаются равнодушными, если другим группам плохо; тот, который ведет за собой, освещая, подобно легендарному Данко, жаром своего пылающего знаменем сердца дорогу другим.

Социометрическое изучение межличностных отношений в детском коллективе (Методика Дж. Морено)

Слово «социометрия» буквально означает «социальное измерение». Методика предложена американским психологом Дж. Морено.

Задачи диагностического исследования:

- измерение степени сплоченности-разобщенности в группе;

- выявление соотносительного авторитета членов групп по признакам симпатии-антипатии (лидеры, звезды, отвергнутые);
- обнаружение внутригрупповых сплоченных образований во главе с неформальными лидерами.

Методика позволяет сделать моментальный срез с динамики внутригрупповых отношений с тем, чтобы впоследствии использовать полученные результаты для переструктурирования групп, повышения их сплоченности и эффективности деятельности.

Ребятам предлагается перечислить тех товарищей по группе, с которыми каждый из них хотел бы общаться и сотрудничать, в различных видах деятельности.

Опросный лист.

1. Кого из членов отряда ты бы пригласил на свой День рождения?
2. С кем бы из членов отряда ты отправился в кругосветное путешествие?
3. С кем бы ты из членов отряда мог поделиться своими личными переживаниями?

После каждого вопроса напиши по три фамилии тех своих одноклассников, которые соответствуют твоему выбору. Обязательно подпиши свою анкету. Спасибо!

Обработка результатов: Результаты представляют в форме матриц, которые составляет сам педагог. Для каждого вопроса составляется отдельная матрица.

Ф.И.О.	Иванов	Петров	Сидоров	ВС
Иванов	--	2	1	.	.	2
Петров	1	--	.	2	3	3
Сидоров	3	.	--	1	2	3
...	.	.	.	--	.	.
Обозначение показателей						
ВП	2	1	1	.	.	.
ВВ	2	1	1	.	.	.

По горизонтали и по вертикали матрицы в одном и том же порядке перечислены фамилии всех членов испытываемой группы.

Цифра «1» ставится в столбец того члена отряда, которого рассматриваемый испытуемый выбрал в первую очередь, «2», который был выбран вторым, «3» - третьим.

В итоговых строках и столбцах:

ВС – количество выборов, сделанных данным человеком;

ВП – сумма выборов, полученных данным человеком;

ВВ – количество взаимных выборов.

Сумма выборов, полученных каждым человеком (ВП), является мерилем его положения в системе личных отношений.

Если человек получил наибольшее количество выборов - он относится к числу «звёзд». Если получил среднее количество выборов - к «предпочитаемым». Если меньше среднего числа выборов - к «пренебрегаемым».

Если не получил ни одного выбора - к «изолированным».

Удовлетворённость положением ребенка в отряде определяется по коэффициенту

$k = \frac{ВВ}{ВС}$ (число взаимных выборов) / $ВС$ (число выборов, сделанных данным человеком)

Так, если число ВВ равно 0, а число выборов сделанных человеком 3, и $K = 0/3 = 0$, то следует предположить, что у него могут быть проблемы в сфере межличностных отношений.

Средний уровень благополучия взаимоотношений (УБВ) в отряде будет фиксироваться в случае примерного равенства: «звёзды»+«предпочитаемые»= «пренебрегаемые»+«изолированные».

О низком уровне благополучия в отряде свидетельствует преобладание людей с низким статусом. Если «звёзды» + «предпочитаемые» > «пренебрегаемые» + «изолированные», то это говорит о высоком УБВ, для которого характерны достаточно стабильные, ровные, доброжелательные отношения в коллективе. Но при этом, следует очень внимательно отнестись к наличию изолированных и пренебрегаемых и постараться внести необходимые коррективы в межличностные отношения в отряде, предварительно разобравшись в причинах имеющихся проблем.

Чтобы дети не догадывались о проводимом исследовании можно провести социометрию в форме игры, например формирование команды для полета на Луну. В противном случае, они будут ожидать от вас результатов, которые для многих, вполне возможно, могут стать источником переживаний, ненужных психологических травм.

2.5. Методические материалы

Структура учебно-тематического плана программы «Хобби-мир» выстроена по принципу соответствия с историческим развитием настольных игр:

№ п/п	Название игры	Значение названия	Время и место находки	Назначение игры	Тип игры
1.	Сенет	Прохождение	Древний Египет 3500 лет н.э.	Сакральный смысл, развлечение	Гоночный тип, ходы контролируются игральными костями
2.	Нарды	Битва на деревянной доске «Храбрый»	Неизвестно Около 3000 лет до н.э.	Предсказание судеб	Шашечный тип
3.	Королевская игра Ур	По названию места находки	Древняя Месопотамия около 3000 до н.э.	Предсказание, развлечение, стратегия	Гоночный тип, ходы контролируются игральными костями
4.	Го	Разговор руками	Китай от 2 до 5000 лет назад	Стратегия	Шашечный тип
5.	Мехен	Тот, кто окружает (змей Мехен)	Египет Около 3000 лет до н.э.	Астрономический прогноз	Игра-бродилка
6.	Кости		Восток около 3000 лет до н.э.	Предсказание	Азартная
7.	Чатуранга	4 части	Индия VII век до н.э.	Стратегия	Шашечный тип
8.	Бирюльки	«Бирать» - брать	Россия XIX век	Развлечение, стратегия	Азартная
9.	Гусёк	По названию рисунков	Россия XIX век	Развлечение	Гоночный тип
10.	Таверли	Клеймо, изображение	Древняя Русь 1262 г.	Стратегия, логическая	Шашечный тип
11.	Городки	Чурки называются «городки»	Россия начало XIX века	Стратегия, развлечение	Азартная
12.	Шашки	«Клетчатый»	Неизвестно	Стратегия	Шашечный

				гия, логическая	тип
13.	Шахматы	Шах (царь или король) и мат (умер)	Индия? Не менее 1500 лет	Стратегия, логическая	Шахматный тип
14.	Домино	Одевание католических священников черное снаружи и белое внутри	Индия и Китай приблизительно XII век н.э.	Предсказание	На основе игры в кости
15.	Собаки шакалы	«Вечный»	Египет 3000-2000 лет до н.э.	Магическая	Шашечный тип

Занятия по программе проводятся в соответствии с расписанием с использованием индивидуально-групповой и групповой форм организации образовательного процесса. Специфика работы требует особой формы занятий, как можно более отличающихся 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 настольных 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 игры.

Следует отметить, что традиционно основной игровой и организационной единицей является команда, состоящая из 6 человек. 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; практических занятий, где руководителю необходимо отслеживать психологические реакции, ролевое участие и игровой вклад членов команды, работа идет с одной командой; на индивидуальном уровне (от одного до трех человек) требуется работа по подготовке капитанов команд, психологическому и игровому тренингу игроков основных специализаций, а также вопросников и стажеров-организаторов игр. Практика показывает, что необходима и такая форма работы, как «Большая игротека», или совместная игра всех команд и игроков, как занимающихся в объединении, так и приглашенных, в том числе и родителей.

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

Программой предусмотрены следующие основные методы: беседа, работа в тройках, работа в шестерках, обсуждения. Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

Методические материалы 1 год обучения

№ п/п	Раздел или тема программы (по учебному плану)	Формы занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса (в рамках занятия)	Дидактический материал	Формы подведения итогов	Техническое оснащение занятия
1.	Введение в программу «Хобби-мир»	Занятие-знакомство. Беседа.	<u>Словесный</u> : беседа, инструктаж, объяснение. <u>Наглядный</u> : <u>Объяснительно-иллюстративный</u> : показ презентации	Презентация по программе, инструкция по ТБ	Опрос, анкетирование	Ноутбук, мультимедийный проектор
2.	Классические интеллектуальные настольные игры	Беседа. Лекция. Практическая работа	<u>Словесный</u> : беседа, инструктаж, объяснение. <u>Наглядный</u> : демонстрация презентаций, иллюстраций. <u>Объяснительно-иллюстративный</u> : Показ образцов с объяснением. <u>Практический</u> : Игровой практикум.	Презентация, иллюстрации, графические задачи	Турниры внутри т.о., а также решение задач разного уровня сложности	Ноутбук, мультимедийный проектор, игровые доски с фигурами
3.	Игры «Лестницы и гонки», а также «Монополии»	Беседа. Практическая работа	<u>Словесный</u> : беседа, инструктаж, объяснение. <u>Наглядный</u> : демонстрация игр. <u>Объяснительно-иллюстративный</u> : Показ приемов с объяснени-	Презентация. Распечатанные варианты полей и фишки	Наблюдение, опрос игротеки	Ноутбук, мультимедийный проектор

			ем. <u>Практический:</u> игротека			
4.	Карточные развивающие игры	Беседа, игровой практикум	<u>Словесный:</u> беседа, инструктаж, объяснение. <u>Наглядный:</u> демонстрация иллюстраций, образцов работ. <u>Объяснительно-иллюстративный:</u> Показ задач с объяснением, экскурсия. <u>Практический:</u> работа с картами, справочными данными под руководством педагога игровой практикum.	Презентация. Дидактические материалы с правилами игровые задачи Распечатанные материалы	Турниры и игротеки с решением задач разного уровня сложности	Ноутбук, мультимедийный проектор
5.	Интеллектуальные словесные игры	Беседы, тренировки, игровой практикум	<u>Словесный:</u> беседа, инструктаж, объяснение. <u>Наглядный:</u> демонстрация видеофильма. <u>Объяснительно-иллюстративный:</u> Показ приемов с объяснением. <u>Практический:</u> выполнение упражнений, игры	Презентация. Фото и видеоматериалы.	Наблюдение, тест Калейдоскоп игр	Ноутбук, мультимедийный проектор
6.	Творческая работа «Проектируем игру»	Дискуссия, групповая работа семинар,	<u>Словесный:</u> беседа, инструктаж, объяснение. <u>Наглядный:</u> демонстрация	Презентация. Фото и видеоматериалы.	Разработка и организация игротек	Ноутбук, мультимедийный проектор

		игровой практи- кум	презентации <u>Объяснительно- иллюстративный:</u> Показ приемов с объяснени- ем. <u>Практический:</u> разработка своей настольной игры	Карандаши и распечатанные материалы		
--	--	------------------------	---	---	--	--

Методические материалы 2 год обучения

№ п/п	Раздел или тема программы (по учебному плану)	Формы занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса (в рамках занятия)	Дидактический материал	Формы подведения итогов	Техническое оснащение занятия
1.	Введение в программу «Хобби-мир»	Занятие-знакомство. Беседа.	<u>Словесный</u> : беседа, инструктаж, объяснение. <u>Наглядный</u> : <u>Объяснительно-иллюстративный</u> : показ презентации	Презентация по программе, инструкция по ТБ	Опрос, анкетирование	Ноутбук, мультимедийный проектор
2.	Классические интеллектуальные настольные игры	Беседа. Лекция. Практическая работа	<u>Словесный</u> : беседа, инструктаж, объяснение. <u>Наглядный</u> : демонстрация презентаций, иллюстраций. <u>Объяснительно-иллюстративный</u> : Показ образцов с объяснением. <u>Практический</u> : Игровой практикум.	Презентация, иллюстрации, графические задачи	Турниры внутри т.о., а также решение задач разного уровня сложности	Ноутбук, мультимедийный проектор, игровые доски с фигурами
3.	Игры «Лестницы и гонки», а также «Монополии»	Беседа. Практическая работа	<u>Словесный</u> : беседа, инструктаж, объяснение. <u>Наглядный</u> : демонстрация игр. <u>Объяснительно-иллюстративный</u> : Показ приемов с объяснени-	Презентация. Распечатанные варианты полей и фишки	Наблюдение, опрос игротеки	Ноутбук, мультимедийный проектор

			ем. <u>Практический:</u> игротека			
4.	Карточные развивающие игры	Беседа, игровой практикум	<u>Словесный:</u> беседа, инструктаж, объяснение. <u>Наглядный:</u> демонстрация иллюстраций, образцов работ. <u>Объяснительно-иллюстративный:</u> Показ задач с объяснением, экскурсия. <u>Практический:</u> работа с картами, справочными данными под руководством педагога игровой практикum.	Презентация. Дидактические материалы с правилами игровые задачи Распечатанные материалы	Турниры и игротеки с решением задач разного уровня сложности	Ноутбук, мультимедийный проектор
5.	Интеллектуальные словесные игры	Беседы, тренировки, игровой практикум	<u>Словесный:</u> беседа, инструктаж, объяснение. <u>Наглядный:</u> демонстрация видеофильма. <u>Объяснительно-иллюстративный:</u> Показ приемов с объяснением. <u>Практический:</u> выполнение упражнений, игры	Презентация. Фото и видеоматериалы.	Наблюдение, тест Калейдоскоп игр	Ноутбук, мультимедийный проектор
6.	Варгеймы - военные игры	Игры, соревнования	<u>Словесный:</u> беседа, инструктаж, объяснение. <u>Наглядный:</u> демонстрация	Презентация. Фото и видеоматериалы.	Турниры внутри т.о.	Ноутбук, мультимедийный проектор

			<p>презентации <u>Объяснительно-иллюстративный:</u> Показ приемов с объяснением. <u>Практический:</u> выполнение упражнений, игры</p>	<p>Распечатанные материалы при помощи РnР сайтов</p>		
7.	Творческая работа «Проектируем игру»	<p>Дискуссия, групповая работа семинар, игровой практикум</p>	<p><u>Словесный:</u> беседа, инструктаж, объяснение. <u>Наглядный:</u> демонстрация презентации <u>Объяснительно-иллюстративный:</u> Показ приемов с объяснением. <u>Практический:</u> разработка своей настольной игры</p>	<p>Презентация. Фото и видеоматериалы. Карандаши и распечатанные материалы</p>	<p>Разработка и организация игротек</p>	<p>Ноутбук, мультимедийный проектор</p>

3. Список литературы

Нормативно-правовая документация

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79)
2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. № 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196»
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющих образовательную деятельность электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»
6. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 19.03.2020 г. №ГД-39/04 «Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»
7. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.08.2015 г. № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ)
8. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»
9. СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения COVID-19», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.2020 г. № 16
10. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28

11. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242)

12. Устав и локальные акты Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества муниципального образования «Мелекесский район» Ульяновской области»

Список литературы для педагога

1. Иванов И.С., Иванова Ж.Б., Кусков А.С. Настольные игры как нестандартный интерактивный метод обучения бакалавров юриспруденции // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. – Т. 9. – С. 44–51. – URL: <http://e-koncept.ru/2017/870008.htm>

2. Громова Д.А. Настольные игры как современный инструмент работы психолога в сопровождении подростков / Д.А. Громова. — Текст : непосредственный // Современная психология : материалы IV Междунар. науч. конф. (г. Казань, октябрь 2016 г.). — Казань: Бук, 2016. — С. 16-19. — URL: <https://moluch.ru/conf/psy/archive/236/11111/> (дата обращения: 10.06.2020)

3. Строкова И.В. Бизнес-тренинг в виде деловой настольной игры «Рычаги вашей свободы» как необходимое звено в подготовке экономистов и бухгалтеров / И.В. Строкова. // Сибирский торгово-экономический журнал, 2011. – № 14. – С. 84-87

4. Агаджанова М.А. Современные настольные игры как инновационная психолого-педагогическая технология профилактики синдрома эмоционального выгорания педагогов / М.А. Агаджанова. // Воспитание и обучение детей младшего возраста: сборник материалов ежегодной международной научно-практической конференции. – М.: МГУ им. М. В. Ломоносова, 2016. – № 5. – С. 365-366

5. Илюшина М. И. Инновационные игровые технологии в работе с замещающими семьями / М. И. Илюшина, О. В. Артемова. – Калуга: РПА «Креатив», 2013. – С. 11-44

6. Салмина Н. Г. Построение развивающих программ с использованием настольных игр // Н. Г. Салмина, И. Г. Тиханова, О. В. Черная. // Психологическая наука и образование, 2011. – № 2. – С. 76

7. Нелунова Е. Д. Применение настольных ролевых игр в обучении второго иностранного языка / Е. Д. Нелунова, К. И. Ковлеков. // Новая наука: От идеи к результату, 2015. – № 2. – С. 28

8. Штраф за подарки // <http://www.rg.ru/2015/11/10/vsrf.html>

9. Генератор ребусов // http://rebus1.com/index.php?item=rebus_generator

10. Трофимова Е. Д. Обобщение педагогического опыта. Новые подходы к формированию понятийного аппарата учащихся на уроках истории и обществознания // Педагогическое мастерство: материалы V Междунар. науч. конф. (г. Москва, ноябрь 2014 г.). М.: Буки-Веди, 2014. С. 98-106

11. Настольные игры против гаджетов: кто кого? // <http://www.parents.ru/article/nastolnye-igry-protiv-gadzhetov-kto-kogo>
12. Иванова Ж.Б. Комплексный подход обучения и воспитания как гарантия подготовки высококвалифицированных кадров // Инновации в образовании. Издательство СГА (Москва). 2015. №5. С. 131-139.
13. Афоризмы про игру // http://stuki-druki.com/aforizm_Igra.php
14. Воспитательный процесс: изучение эффективности. Методические рекомендации/ Под ред. Е.Н. Степанова.- М.: ТЦ«Сфера», 2001 – 128 с.)
15. Диагностика эмоционально-нравственного развития / Сост. и ред. И. Б. Дерманова. - СПб. : Речь, 2002 (Тип. ООО ИПК Бионт). - 171с.
16. Коваленко В.И. Младшие школьники после уроков: 750 развивающих игр, упражнений, физкультминуток. / В.И. Коваленко. - М.: Эксмо, 2007. - 336 с.
17. Куприянов Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками / Б.В. Куприянов, М.И. Рожков, И.И. Фришман. - М.: Владос, 2001. - 215 с.
18. Майерс Б. Интеллектуальные игры. Логические игры для детей / Бернар Майерс. - М.: Эксмо-Пресс, 2013. - 80 с. - (Логические игры)
19. Методика «Что такое хорошо и что такое плохо» / Диагностика эмоционально-нравственного развития. Ред. и сост. И.Б. Дерманова. - СПб., 2002. С.102-103
20. Методика Что мы ценим в людях / Диагностика эмоционально-нравственного развития СПб., 2002. - С.113
21. Никитин Б.П. Ступеньки творчества, или Развивающие игры / Б.П. Никитин - М.: Просвещение, 1990. - 160 с.
22. Попова Е.Н. Вообрази себе: Поиграем - помечтаем: книга для развития воображения. / Е.Н. Попова, И.Ю. Матюгин, Е.И. Чакаберия. - Волгоград: Учитель, 2001. - 76 с. - (Школа развития памяти и воображения).
23. Сборник психологических тестов. Часть I: Пособие / Сост. Е.Е. Миронова - Мн.: Женский институт ЭНВИЛА, 2005. - 155 с.
24. Моя большая книга игр. /Под ред. Ирины Видревич. - М.: Клевер Медиа Групп, 2018. - 10 с. - (Время играть).
25. Риполл О. Играй! Самые интересные детские игры со всего мира / Ориол Риполл -М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016. - 218 с.

Список литературы для учащихся

1. Барри Шейла Энн. Лучшие игры для вечеринки / Шейла Энн Барри; [Пер. с англ.]. - М. : Айрис пресс : Рольф, 2000. - 183 с.
2. Безопасный Интернет детям: Методическое пособие. Вып. 3 / сост. Ю.Ю. Дерягина, Ю.А. Богатырева, О.А. Набеева, Д.Е. Щипанова. - Екатеринбург: АМБ, 2016 -40 с.
3. Данилков А.А. Игры на каждый день [Текст]: Пособие для организаторов развивающего досуга / А.А. Данилков, Н.С. Данилкова. - Новосибирск: Сибирский университет, 2004. - 58 с.
4. Игры нашего двора. - СПб. : Регата : Литера, 2000. - 376 с.

5. Кедрина Т.Я., Гелазония П.И. Большая книга игр и развлечений для детей и родителей. – М.: Педагогика-Пресс, 1992 – 224 с.
6. Копилка коллективных творческих дел. [Электронный ресурс]. — URL:<https://megapredmet.ru/1-77693.html>
7. Моя большая книга игр. /Под ред. Ирины Видревич. - М. : Клевер Медиа Групп, 2018. – 10 с. – (Время играть).
8. Риполл О. Играй! Самые интересные детские игры со всего мира / Ориол Риполл -М. : Манн, Иванов и Фербер, 2016. – 218 с.
9. Сеницына Е. Игры для праздников. М.: Лист Нью, Вече, КАРО, 2001. – 160 с.
10. Чудакова Н.В. Праздники для детей и взрослых. – М.: Издательство «АСТ», 2000. – 192 с.
11. Энциклопедия детских праздников. - М. : Пилигрим, 1999. – 279 с.

Интернет-ресурсы

1. Настольные игры для детей - <https://inshop.lv/ru/blogs/nastolnye-igry/vo-cto-poigrat-doma-nastolnye-igry-dlya-detei>
2. <https://4brain.ru/psy/igry.php>
3. <https://www.mosigra.ru/Face/Show/Lifeboat/>
4. <https://hobbygames.ru/psihologicheskie-nastolnye-igri> – Психологические настольные игры
5. <https://www.lampal.ru/interest/3414/> – Влияние настольных игр на интеллект подростков
6. <https://slovo.mosmetod.ru/2015/11/23/romanova-t-yu-potentsial-sovremennykh-nastolnykh-igr-v-shkole/> – Потенциал настольных игр в школе
7. <https://azbyka.ru/deti/polnaya-enciklopediya-sovremennyh-razvivayushhih-igr-dlya-detej-ot-rozhdeniya-do-12-let-nataliya-voznuk> – Полная энциклопедия современных развивающих игр для детей
8. <https://tesera.ru/user/Shaston/journal/1043197> – Настольные игры в летнем лагере
9. <https://cyberleninka.ru/article/n/k-probleme-podrostkovoy-igry-1> – К проблеме подростковой игры
10. <https://magic.wizards.com/ru> - Сайт настольной ККИ Magic the gathering -
11. <https://dnd.wizards.com/> - Сайт настольной ролевой игры Подземелья и драконы
12. <https://berserk.ru/> - Сайт настольной стратегической ККИ Берсерк
13. <https://vk.com/sternwar> - Сообщество по настольным играм с обширной базой печатных материалов для них
14. <https://tesera.ru/> - Сайт сообщество по настольным играм с обширной базой печатных материалов для них

15. <https://prowargames.ru/> - Сайт сообщество по настольным играм с обширной базой печатных материалов для них
16. <https://moluch.ru/conf/ped/archive/17/460/> – Сайт с материалами для игр драматизаций
17. <https://kibastos.ru/nastolnaya-igra-piraty/> - Сайт по настольным играм с обширной базой печатных материалов для них

МБУ ДО ДДД

Календарный учебный график на 2021-2022 учебный год

группа № 1

Год обучения: первый

Педагог дополнительного образования:

Место проведения занятий:

№ п/п	Название раздела, темы	Количество учебных часов			Дата план	Дата факт
		всего	теория	практика		
1.	Вводное занятие. История возникновения и развития настольных игр	2	1	1		
2.	Игра Го	2	1	1		
3.	Игра Шакал	2	1	1		
4.	Игра шашки	2	1	1		
5.	Игра шашки	2	1	1		
6.	Игра шахматы	2	1	1		
7.	Игра шахматы	2	1	1		
8.	Игра шахматы	2	1	1		
9.	Игра шахматы	2	1	1		
10.	Игра шахматы	2	-	2		
11.	Игры «Лестницы и гонки» и «Монополии»	2	1	1		
12.	Игры «Лестницы и гонки» и «Монополии»	2	1	1		
13.	Игры «Лестницы и гонки» и «Монополии»	2	1	1		
14.	Игры «Лестницы и гонки» и «Монополии»	2	1	1		
15.	Итоговое занятие по модулю 1. Турнир «Большая игротека-1»	2	-	2		
16.	Игра «Цитадели»	2	1	1		
17.	Игра «Цитадели»	2	1	1		
18.	Игра MTG	2	1	1		
19.	Игра MTG	2	1	1		
20.	Игра MTG	2	1	1		
21.	Игра MTG	2	1	1		
22.	Игра MTG	2	-	2		
23.	Игра MTG	2	-	2		
24.	Игра «Берсерк»	2	1	1		

25.	Игра «Берсерк»	2	1	1		
26.	Игра «Мафия»	2	1	1		
27.	Игра «Мафия»	2	-	2		
28.	Игра «Элиас»	2	1	1		
29.	«ЧГК???»», «Своя игра», «Квизы»	2	-	2		
30.	«ЧГК???»», «Своя игра», «Квизы»	2	-	2		
31.	Разработка своей игры: сюжет, геймплей, дизайн.	2	1	1		
32.	Изготовление поля, фишек, карточек.	2	1	1		
33.	Изготовление поля, фишек, карточек.	2	1	1		
34.	Изготовление поля, фишек, карточек.	2	1	1		
35.	Апробация и подведение итогов	2	-	2		
36.	Итоговое занятие. Турнир «Большая игротека-2»	2	-	2		
	ВСЕГО	72	27	55		

Календарный учебный график на 2021-2022 учебный год

группа № 1

Год обучения: второй

Педагог дополнительного образования:

Место проведения занятий:

№ п/п	Название раздела, темы	Количество учебных часов			Дата план	Дата факт
		всего	теория	практика		
1.	Вводное занятие. История возникновения и развития настольных игр	2	1	1		
2.	Игра шашки	2	1	1		
3.	Игра шахматы	2	1	1		
4.	Игра шахматы	2	1	1		
5.	Игра шахматы	2	-	2		
6.	Игры «Лестницы и гонки» и «Монополии»	2	1	1		
7.	Игры «Лестницы и гонки» и «Монополии»	2	1	1		
8.	Игры «Лестницы и гонки» и «Монополии»	2	-	2		
9.	Игра МТГ	2	1	1		
10.	Игра МТГ	2	1	1		
11.	Игра МТГ	2	-	2		
12.	Игра «Берсерк»	2	1	1		
13.	Игра «Берсерк»	2	-	2		
14.	Итоговое занятие по модулю 3	2	1	1		
15.	Турнир «Большая игротека-3»	2	-	2		
16.	Подземелья и драконы	2	1	1		
17.	Подземелья и драконы	2	1	1		
18.	Подземелья и драконы	2	-	2		
19.	Подземелья и драконы	2	1	1		
20.	Подземелья и драконы	2	1	1		
21.	Подземелья и драконы	2	-	2		
22.	Подземелья и драконы	2	-	2		
23.	Варгейм «Advanced squad leader»	2	1	1		
24.	Варгеймы «Advanced squad leader»	2	1	1		
25.	Варгейм «Warhammer»	2	1	1		

26.	Варгейм «Warhammer»	2	1	1		
27.	Варгеймы «Command and Colors»	2	1	1		
28.	Варгеймы «Command and Colors»	2	1	1		
29.	Варгейм «Великая Отечественная Война»	2	1	1		
30.	Варгейм «Великая Отечественная Война»	2	1	1		
31.	Турнир. Варгеймы «Advanced squad leader», «Warhammer» «Command and Colors» «Великая Отечественная Война»	2	-	2		
32.	Разработка своей игры: сюжет, геймплей, дизайн	2	1	1		
33.	Изготовление поля, фишек, карточек	2	1	1		
34.	Изготовление поля, фишек, карточек	2	-	2		
35.	Апробация и подведение итогов	2	-	2		
36.	Итоговое занятие. Турнир «Большая игротека-2»	2	1	1		
	ВСЕГО	72	25	47		