

Управление образование администрации ЗАТО Александровск  
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 279 имени Героя Советского Союза контр – адмирала Лунина Николая Александровича»

ПРИНЯТА  
Протокол педсовета №1  
от « 31 » 08 2023 года

СОГЛАСОВАНО  
заместитель директора по ВР  
Друзь А.А.  
« 31 » 08 2023 года

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МАОУ СОШ № 279  
И.В. Матвишина  
« 31 » 08 2023 года

РАССМОТРЕНО  
на заседании Методического совета школы, протокол  
№ 1  
от « 31 » 08 2023 года

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
СОЦИАЛЬНО – ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ»**

**Базовый уровень**

Возраст обучающихся: 8-11 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель: Н.О. Перегудова,  
педагог дополнительного образования

г. Гаджиево,  
2023 г.

## Пояснительная записка.

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

- Федеральным законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 (Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания, обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи);
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

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

- Письмом Министерства образования и науки России от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 года №996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей».

**Направленность программы:** социально-гуманитарная.

### **Уровень программы:**

Уровень освоения программы	Критерии оценки			
	Знание основных терминов и понятий	Владение основами игр и их правилами	Владение основами моделирования, описания и оформления продукта	Владение основами проведения игр, возможность создания своего продукта
<b>Базовый</b>	овладел менее чем ½ объема	овладел менее чем ½ объема	овладел менее чем ½ объема	овладел менее чем ½ объема

	знаний, предусмотренных программой	знаний, предусмотренных программой	знаний, предусмотренных программой	знаний, предусмотренных программой
<b>Повышенный</b>	овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных программой	овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных программой	овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных программой	овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных программой
<b>Высокий</b>	освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой	освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой	освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой	освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой

**Актуальность программы:** Программа “Настольные игры” удовлетворяет потребность в развитии способностей ребенка за пределами учебного процесса, помогает каждому ребенку раскрыть себя, способствует обучению искусству организации свободного от учебы времени. Поэтому эта программа очень актуальна в современном мире дефицита живого общения.

**Педагогическая целесообразность реализации программы.** Современная настольная игра – это не только способ проведения досуга, но и отличный инструмент для формирования и развития личности ребенка, который поможет ему пройти периоды адаптации в школе и социализироваться в классе и обществе. Федеральный государственный образовательный стандарт диктует нам социальные и личностные компетенции, которыми должен обладать школьник. В философии игра определяется как одна из форм человеческого бытия, как определенная деятельность. Эта деятельность осознается человеком как занятие, выполняемое вне повседневной жизни, совершается внутри ограниченного пространства и времени, протекает упорядоченно, по определенным правилам, не преследует никакого прямого материального интереса и не ищет пользы, может целиком овладевать играющим. В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями

выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

А.С. Макаренко о роли детских игр говорил следующее: «Каков ребенок в игре, таким

во многом он будет в работе. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре...». Игровая деятельность влияет на формирование произвольности психических процессов. В игре у ребенка начинает развиваться произвольное внимание и произвольная память. В условиях игры дети сосредотачиваются лучше и запоминают больше. Сознательная цель выделяется для ребенка раньше и легче всего в игре. Сами условия игры требуют от ребенка сосредоточения на предметах, включенных в игровую ситуацию, на содержании разыгрываемых действий и сюжета. Игра – самый естественный и мотивирующий для детей вид деятельности, и основная естественная функция игры – именно обучение. В отличие от выполнения формальных заданий, игра воспринимается детьми как важная и полная смысла деятельность. Можно сказать, что игра – это метод познания действительности. При изучении развития детей, видно, что в игре эффективнее, чем в других видах деятельности, развиваются все психические процессы. А.Н. Леонтьев отмечал, что в игре развиваются новые, прогрессивные образования и возникает мощный познавательный мотив, являющийся основой возникновения стимула к учебе.

**Цель программы** - создание условий для развития познавательного интереса и активности детей, способствующих успешной самореализации личности и раскрытию творческого потенциала через применение игровых технологий.

### **Задачи программы:**

#### *Обучающие:*

- научить планировать свою работу, корректировать и оценивать свой труд, применять знания, умения, полученные в клубе;
- способствовать овладению практическими умениями и навыками творческой деятельности;
- научить правильно использовать термины, формировать определения.

#### *Развивающие:*

- способствовать развитию навыков группового взаимодействия;
- прививать уважительное отношение к партнерам по общению, навыки трудовой культуры, аккуратности;
- развивать логическое мышление и творческие способности;
- способствовать развитию творческой инициативы.

*Воспитательные:*

- способствовать воспитанию трудолюбия, внимательности, самостоятельности, чувства ответственности, патриотизма, воспитанию активной гражданской позиции обучающихся;
- содействовать социальной адаптации детей и молодежи, их самоопределению;
- способствовать воспитанию и развитию художественного вкуса обучающихся, их интеллектуальной и эмоциональной сферы, творческого потенциала, воспитанию нравственности, трудолюбия, доброжелательности, честности, милосердия.

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

**Форма реализации программы** – очная.

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

**Форма организации занятий:**

информационно-познавательные (беседа, показ, объяснение);

метод частично регламентированного упражнения (игровой, соревновательный);

методы контроля и самоконтроля;

стимулирующие методы.

Программой предусматриваются: групповые занятия, занятия в парах, мастер-классы, турниры.

В программе используются здоровьесберегающие, информационно-коммуникативные, игровые педагогические технологии.

**Режим занятий:**

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

**Наполняемость группы** 10 - 15 человек.

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

**Виды учебных занятий:**

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

по дидактической цели: вводное, практическое, комбинированное.

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

**Ожидаемые результаты.**

*Предметные.*

- освоение различных приёмов в решении логических задач;

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

методов анализа ситуации, выделения проблем и общественных инициатив, организации деятельности по решению проблемы, реализации и управления циклом реализации общественно-полезной деятельности.

#### *Метапредметные*

- формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).

#### *Регулятивные УУД:*

- *Определять* и *формулировать* цель деятельности с помощью взрослого.
- *Проговаривать* последовательность действий.
- *Учиться высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с определённой игрой.
- *Учиться работать* по предложенному взрослым плану.
- *Учиться отличать* верно выполненное задание от неверного.
- *Учиться совместно с взрослым и другими учениками давать* эмоциональную *оценку* деятельности товарищей.

#### *Познавательные УУД:*

- Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью взрослого.
- Делать предварительный отбор источников информации: *ориентироваться* в правилах конкретной игры.
- Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя схемы, таблицы, правила игр и другие источники, свой жизненный опыт и информацию, полученную от взрослого.
- Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всего класса.

- Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* предметы и объекты по классам, видам, предназначениям.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять рассказы на основе простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

#### *Коммуникативные УУД:*

- Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- *Слушать* и *понимать* речь других.
- *Читать* и *пересказывать* текст.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

#### *Личностные*

- *Определять* и *высказывать* самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и взрослого, как поступить.

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

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

#### **Учебный план**



№	Наименование тем	Количество часов			Формы промежуточной аттестации
		Общее	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Инструктаж по «Охране труда учащихся». Настольные игры и их роль.	1	1	-	устный опрос
2.	Американская школа игр	3	1	2	устный опрос, зачет по правилам изученных игр, игровой турнир.
3.	Европейская школа игр	3	1	2	устный опрос, зачет по правилам изученных игр, игровой турнир.
4.	Игры на тематику ПДД	2	1	1	устный опрос, зачет по правилам изученных игр, игровой турнир.
5.	Настольные игры для компании	4	1	3	устный опрос, зачет по правилам изученных игр, игровой турнир.
6.	Промежуточная аттестация	3	-	3	устный, письменный опрос, анкетирование; квест, игровой турнир, тестирование.
7.	Семейные настольные игры	4	1	3	устный опрос, зачет по правилам изученных игр, игровой турнир.
8.	Кооперативные игры	4	1	3	устный опрос, зачет по правилам

					изученных игр, игровой турнир
9.	Игры русских авторов	2	1	1	устный, письменный опрос, квест, игровой турнир.
10.	Филлеры	3	1	2	устный, письменный опрос, квест, игровой турнир.
11.	Подготовка тематического турнира.	3	1	2	текущий контроль: проведение беседы по игре, практикум по игре.
12.	Участие в массовых мероприятиях по Плану Учреждения	1	-	1	личные и групповые результаты участия в конкурсах, соревнованиях, слётах
13.	Итоговая аттестация.	1	-	1	самостоятельное создание игрового продукта и его презентация.
	<b>ИТОГО</b>	34	10	24	

### Содержание учебного плана

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

Теория.

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

Практика.

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

## **Тема 2. Американская школа игр**

Теория.

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

Пробные игры: Особняки безумия, Зомбицид, Descent.

## **Тема 3. Европейская школа игр**

Теория.

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

Практика.

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

## **Тема 4. Игры на тематику ПДД**

Теория.

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

Практика.

Пробные игры: Правила дорожного движения.

## **Тема 5. Настольные игры для компании**

Теория.

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

Практика.

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

## **Тема 6. Промежуточная аттестация**

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

## **Тема 7. Семейные настольные игры**

Теория.

Абстрактно-логические настольные игры. Разнообразие настольных игр. Парные игры. Игры на бумаге (крестики-нолики). Семейные настольные игры. Настольные игры как способы времяпрепровождения в семье и компании.

Удовольствие от игры. Игра ради удовольствия, а не победы. Позитивность в мыслях о себе и о противнике. Освоение правил и практика игры.

Практика.

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

### **Тема 8. Кооперативные игры**

Теория.

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

Практика.

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

### **Тема 9. Игры русских авторов**

Теория.

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

Практика.

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

### **Тема 10. Филлеры**

Теория.

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

Практика.

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

### **Тема 11. Подготовка тематического турнира.**

Теория.

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

Практика.

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

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

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

**Тема 13. Итоговая аттестация.**

Создание собственной настольно-коммуникативной игры (по группам).

**Календарный учебный график**

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
<b>Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по «Охране труда учащихся».-1 час</b>								
1.	Сентябрь			беседа	1	Вводное занятие. Инструктаж по «Охране труда учащихся». Настольные игры и их роль.	Точка роста, каб.97	устный опрос
<b>Тема 2. Американская школа игр- 3 часа</b>								
2.	Сентябрь			беседа	1	Американская школа игр	Точка роста, каб.97	устный опрос, зачет по правилам изученных игр
3-4	Сентябрь			Комбинированное занятие	2	Американская школа игр. Пробные игры: Особняки безумия, Зомбицид, Descent.	Точка роста, каб.97	устный опрос, зачет по правилам изученных игр
<b>Тема 3. Европейская школа игр-3 часа</b>								
5	октябрь			беседа	1	Европейская школа игр	Точка роста, каб.97	устный опрос, зачет по правилам изученных игр

6-7	октябрь			Комбинированное занятие	2	Европейская школа игр. Пробные игры: Анахронность, Орлеан, Виконты Западного королевства, Теотиуакан, Покорение Марса.	Точка роста, каб.97	устный опрос, зачет по правилам изученных игр
<b>Тема 4. Игры на тематику ПДД- 2 часа</b>								
8	октябрь			беседа	1	Игры на тематику ПДД	Точка роста, каб.97	устный опрос, зачет по правилам изученных игр
9	ноябрь			Комбинированное занятие	1	Игры на тематику ПДД. Пробные игры: Правила дорожного движения.	Точка роста, каб.97	устный опрос, зачет по правилам изученных игр
<b>Тема 5. Настольные игры для компании- 4 часа</b>								
10	ноябрь			беседа	1	Настольные игры для компании.	Точка роста, каб.97	устный опрос, зачет по правилам изученных игр
11-13	Ноябрь, декабрь			Комбинированное занятие	3	Настольные игры для компании. Пробные игры: Кодовые имена, Декодер, Крокодил, Длина волны, Воображариум.	Точка роста, каб.97	устный опрос, зачет по правилам изученных игр

**Тема 6. Промежуточная аттестация- 3 часа**

14	декабрь			самостоятельная практическая работа	1	Зачёты на знания правил игр.	Точка роста, каб.97	устный, письменный опрос, анкетирование
15	декабрь			самостоятельная практическая работа	1	Тестирование по вопросам ПДД.	Точка роста, каб.97	устный, письменный опрос, анкетирование
16	декабрь			самостоятельная практическая работа	1	Опрос по организации и проведению учащимися игровых турниров.	Точка роста, каб.97	устный, письменный опрос, анкетирование

**Тема 7. Семейные настольные игры- 4 часа**

17	январь			беседа	1	Семейные настольные игры	Точка роста, каб.97	устный, письменный опрос, анкетирование
18 - 20	Январь, февраль			Комбинированное занятие	3	Семейные настольные игры. Пробные игры: Руины острова Арнак, Остров кошек, Повелитель Токио, Архитекторы Западного королевства.	Точка роста, каб.97	устный, письменный опрос, анкетирование

**Тема 8. Кооперативные игры – 4 часа**

21	февраль			беседа	1	Кооперативные игры.	Точка роста, каб.97	устный, письменный опрос, анкетирование
22 - 24	Февраль, март			комбинированное занятие	3	Кооперативные игры. Пробные	Точка роста, каб.97	устный, письменный опрос,

						игры: Ужас Аркхэма, Остров духов, Мёртвый сезон, Цербер.		анкетирова ние
<b>Тема 9. Игры русских авторов- 2 часа</b>								
25	март			беседа	1	Игры русских авторов	Точка роста, каб.97	устный, письменны й опрос, анкетирова ние
26	апрель			комбинирова нное занятие	1	Игры русских авторов. Пробные игры: Эволюция, Имаджинариу м, Стальная арена, Свинтус.	Точка роста, каб.97	устный, письменны й опрос, анкетирова ние
<b>Тема 10. Филлеры- 3 часа</b>								
27	апрель			беседа	1	Филлеры.	Точка роста, каб.97	устный, письменны й опрос, анкетирова ние
28 - 29	апрель			комбинирова нное занятие	2	Филлеры.Про бные игры: Чужая планета, Орифламма, Взрывные котята, Прибамбасы, Свинтус.	Точка роста, каб.97	устный, письменны й опрос, анкетирова ние
<b>Тема 11. Подготовка тематического турнира.- 3 часа</b>								
30	апрель			беседа	1	Подготовка тематическог о турнира.	Точка роста, каб.97	текущий контроль: проведение беседы по игре, практикум по игре.



31	май			практическая работа под руководством педагога	1	Тематический турнир (определение, виды). Что нужно для подготовки турнира.	Точка роста, каб.97	текущий контроль: проведение беседы по игре, практикум по игре.
32	май			практическая работа под руководством педагога	1	Разработка плана подготовки. Распределение заданий по группам. Подготовка и проведение соревнования.	Точка роста, каб.97	текущий контроль: проведение беседы по игре, практикум по игре.
<b>Тема 12. Участие в массовых мероприятиях по Плану Учреждения. – 1 час</b>								
33	май			конкурс	1	Практика. Участие в слётах, конкурсах и соревнованиях	Точка роста, каб.97	личные и групповые результаты участия
<b>Тема 13. Итоговая аттестация.- 1 час</b>								
34	май			самостоятельная практическая работа	1	Создание собственной настольно-коммуникативной игры	Точка роста, каб.97	самостоятельное создание игрового продукта и его презентация.

## МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

- Учебный класс, столы, стулья;
- Компьютер или ноутбук;
- Интерактивная доска;
- Комплекты настольных игр, предложенных в программе (по 2 набора каждой игры);
- Бумага, ножницы, клей, картон (для изготовления раздаточного игрового материала);
- Аптечка.

## МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Наименование разделов и тем	Формы	Методы и приёмы	Методическое обеспечение
<p>Вводное занятие. Инструктаж по «Охране труда учащихся»</p> <p>Настольные игры и их роль</p>	<p>. Беседа Практическая работа под руководством педагога.</p>	<p>Словесно-иллюстративный наглядный репродуктивный</p>	<p>Дидактический материал: схемы безопасного движения пешеходов; сюжетные картинки (проблемные ситуации на дорогах; дорожные знаки и др.) Мультимедийные презентации: Правила дорожного движения «Учим дорожные знаки» Основные дорожные знаки. Тестовые задания. Инструкция по охране труда учащихся (первичный и текущий инструктаж). Классификация настольных игр // «Лучшие компьютерные игры» [Электронный ресурс]. URL: <a href="http://www.lki.ru/">http://www.lki.ru/</a> Классификация настольных игр. Мастер по настолкам. <a href="https://master-games.info/rejtingi/klassifikatsiya/">https://master-games.info/rejtingi/klassifikatsiya/</a></p>

			<p>Чен, Н. В. Дидактическая игра — основа развития воображения и фантазии  <a href="http://www.eosnova.ru/PDF/osnova_17_0_729.pdf">http://www.eosnova.ru/PDF/osnova_17_0_729.pdf</a>.</p>
<p>Американская школа игр  Европейская школа игр  Игры на тематику ПДД  Настольные игры для компании  Семейные настольные игры  Кооперативные игры  Игры русских авторов  Филлеры</p>	<p>Беседа  Практическая работа под руководством педагога.</p>	<p>Словесно-иллюстративный наглядный репродуктивный; частично-поисковый; поисковый</p>	<p>Игровая механика: давайте разберем «ядро» игры по косточкам [Электронный ресурс] / Разработка игр, блог компании «Мосигра».  <a href="https://habrahabr.ru/company/mosigra/blog/177249">https://habrahabr.ru/company/mosigra/blog/177249</a>. Немного о настольных разработках // Настольные игры : Настольный Blog.  <a href="http://boardgamer.ru/nemnogo-onastolnyh-razrabotkah">http://boardgamer.ru/nemnogo-onastolnyh-razrabotkah</a>.  Органайзеры, игронайзеры и аксессуары для настольных игр  <a href="https://vk.com/@geekmediaru-obzor-organaizery-iigronaizery">https://vk.com/@geekmediaru-obzor-organaizery-iigronaizery</a>  Механики настольных игр // Тесера: путеводитель по настольным играм.  <a href="http://tesera.ru/user/oranged/thought/27800">http://tesera.ru/user/oranged/thought/27800</a>. Скачать бесплатно и распечатать настольные игры  <a href="https://www.analogi.net/detyam/igrushki/nastolnye-igrskachat-besplatno-i-raspechatat">https://www.analogi.net/detyam/igrushki/nastolnye-igrskachat-besplatno-i-raspechatat</a> 10 настольных игр со всего мира, которые можно распечатать на обычном принтере  <a href="https://zen.yandex.ru/media/realgames/10-nastolnyh-igr-sovsego-mira-kotorye-mojno-raspechatat-na-obychnomprintere-5fd86a438519de25cedef11a">https://zen.yandex.ru/media/realgames/10-nastolnyh-igr-sovsego-mira-kotorye-mojno-raspechatat-na-obychnomprintere-5fd86a438519de25cedef11a</a></p>

<p>Подготовка тематического турнира. Участие в массовых мероприятиях по Плану Учреждения. Промежуточная и итоговая аттестация.</p>	<p>Самостоятельная практическая работа</p>	<p>Частично-поисковый; поисковый</p>	<p>Соловьева М. В., Делаем вместе обучающую настольную игру методика и практика создания обучающих настольных игр в детско-подростковых группах. Учебно-методическое пособие. «Балтийский центр социальных инноваций».  <a href="https://baltcsi.ru/biblioteka/obuchaju-shhienastolnye-igry/primery-pervogo-prototipa-nastolnoj-igry/">https://baltcsi.ru/biblioteka/obuchaju-shhienastolnye-igry/primery-pervogo-prototipa-nastolnoj-igry/</a>  Бургун, К. Три минуты о геймдизайне — часть 1 [Электронный ресурс] / Кит Бургун ; перевод и пересказ Валентины Аверчук.  <a href="https://vk.com/@4077500-threeminute-game-design-chast-1">https://vk.com/@4077500-threeminute-game-design-chast-1</a>.  Как создать свою собственную настольную игру: 6 простых шагов к совершенству (и экономии)  <a href="https://mel.fm/games/1397046-tabletop15">https://mel.fm/games/1397046-tabletop15</a>. Шрайбер, Я. Введение в геймдизайн: игровое состояние, игровые частицы, механики и другие базовые составляющие игр [пер. с англ.] Анатолий Шестов; [ред.] Дарья Хохлова.  <a href="https://vc.ru/p/gamedev-challenges-2">https://vc.ru/p/gamedev-challenges-2</a>. Редактор настольных игр “Hodilka Master” <a href="http://printnplay.blogspot.com/2015/11/hodilka-master.html">http://printnplay.blogspot.com/2015/11/hodilka-master.html</a></p>
--	--	--------------------------------------	--

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Для педагогов дополнительного образования:

1. Войтенко Т.П. Игра как метод обучения и личностного развития. Методическое пособие для педагогов начальной и средней школы. – Калуга: издательство «Адель», 2007–32с.
2. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка: Вопросы психологии –М: Просвещение, 2014. – 541 с.
3. Ермолаева, М. Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие. – 3-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2018. – 112 с.
4. Кларин М.В. Дидактический потенциал игры в современном обучении. Журнал «Дидактика в современных социокультурных условиях. Учебное пособие», 2015, 158- 173 с
5. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман И.И. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей. - М.: ВЛАДОС, 2017.
6. Осмоловская И.М., Иванова Е.О., Кларин М.В., Сериков В.В., Алиев Ю.Б. Дидактическое моделирование инновационных образовательных практик; место издания Москва: Институт стратегии развития образования РАО, 2019, 226 с.
7. Самоукина Н.В. Игры, в которые играют...: Психол. практикум - Дубна: Феникс+, 2017 -128 с.;
8. Сорокина И. Р., Хорева С. А., Галкина П. Н. Игра как один из методов досуговой деятельности в системе дополнительного образования, М: Молодой ученый. — 2015.— №13. —709-713 с
9. Ушманова В. Настольные игры как средство развития математических представлений у детей. Игра и дети. - 2014. - № 3 - С. 10-11
10. Шевченко, О. И. Педагогические технологии в образовательном процессе. Образование и воспитание. — 2019. — № 5, 51-53 с
11. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Книга по Требованию, 2013. – 228 с.13

Для родителей и детей:

1. Гитлиц А. В. (переводчик) Дневник Стива, застрявшего в Minecraft., изд.: БОМБОРА, 2021-104 с

2. Мария Луиза Ньюш «Игра из глубины души: О способности детей играть в исцеляющие игры», издательство: Наири, 2016
3. Осорина М. В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. 6-е изд.- Питер. Мастера психологии, 2017, -304 с
4. Питер Грей Свобода учиться. Игра против школы; издательство: Манн, Иванов и Фербер, 2016- 313 с
5. Тендрякова Мария «Игровые миры: от homo ludens до геймера», издательство: Нестор-История, 2015
6. Топ настольных игр по мотивам Литературных произведений, электронный ресурс <https://www.eduneo.ru/top-nastolnyx-igr-po-motivam-literaturnyx-proizvedenij/>