

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Школа № 6»
Камышловкого городского округа

ПРИНЯТО

педагогическим советом
протокол № 1 от 26.08.2025

УТВЕРЖДЕНО

Приказом директора
№ 75-од от 27.08.2025

**Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа
Социально-педагогической направленности
«Настолки с толком»**

Возраст: 11-15 лет

Срок реализации: 1 год

Пояснительная записка

Сейчас во всем мире активно развивается направление настольных игр. Они изменились, стали другими. Современные, качественные настольные игры это уже не просто «ходилки». Это ролевые игры для детей и взрослых, моделирующие различные ситуации или особенности какой-либо профессии, направленные на развитие интеллекта игроков, яркое и образное ассоциативное мышление, стремление логически выстраивать события, умение искать нестандартные выходы из ситуации - всему этому учат настольные игры.

Современные настольные игры помогают адаптироваться к меняющимся жизненным обстоятельствам, искать и находить решение сложных ситуаций, развивают умение работать в команде, учат принимать информацию по множеству разных каналов и анализировать ее, учат достойно проигрывать, планировать свои действия и принимать решения.

Программа направлена на развитие способностей и талантов у детей, основанной на принципах справедливости, всеобщности и направленной на самоопределение обучающихся.

Процесс обучения включает в себя: изучение истории, жанров и правил различных настольных игр, непосредственно игру, а также последующую рефлексию и обсуждение решений, принимаемых во время игры.

Данная программа даёт возможность познакомиться с самыми успешными настольными играми в мире. В программе представлены несколько видов настольных игр, содержание данной программы позволяет обучающимся знакомиться с настольными играми постепенно, двигаясь от самых простых к более сложным, постигая вместе с этим исследовательское содержание приведенных игр.

Цель программы: интеллектуальное и эмоциональное развитие обучающихся посредством настольных игр.

Задачи:

- ✓ научить решать предлагаемые в игре развивающие задачи;
- ✓ научить анализировать последовательность своих действий, самостоятельно принимать решения, планировать свои действия, контролировать эмоции;
- ✓ формировать умение работать в команде, воспитывать чувства ответственности, взаимопомощи;
- ✓ формировать и развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, уважать мнение других;
- ✓ формировать навыки творческого мышления;
- ✓ развивать психические процессы: различные виды памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
- ✓ развивать умение решать нестандартные задачи;
- ✓ развивать познавательную активность и самостоятельность мыслительной деятельности учащихся;
- ✓ воспитывать волю к победе, целеустремленность.

Объем и сроки освоения: Программа рассчитана на 1 год. Объем освоения программы - 68 часов.

Форма обучения: очная.

Особенности организации образовательного процесса: Учащиеся занимаются в разновозрастных группах в соответствии с учебным планом объединения. Состав группы постоянный.

Режим занятий: 1 занятие в неделю по 2 академических часа (68 ч в год). 1 академический час - 45 минут.

Планируемые результаты обучения

Должны знать:

- ✓ историю возникновения древних настольных игр;
- ✓ названия простых настольных игр, предусмотренных программой и правила игры в них;
- ✓ нормы и правила поведения общения со сверстниками в обществе.

Должны уметь:

- ✓ работать в группе, проявлять умение взаимодействовать и ладить со сверстниками в совместной игре;
- ✓ бережно относиться к настольным играм;
- ✓ придерживаться игровых правил в разученных играх;
- ✓ доводить начатую игру до конца;
- ✓ принимать самостоятельные решения.

Личностные компетенции:

- ✓ 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 (нестандартных) ситуациях и условиях;
- ✓ оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

Метапредметные результаты:

- ✓ уметь планировать последовательность своих действий в игре;
- ✓ анализировать свои действия, которые привели к тому или иному результату.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: турниры.

Материально-техническое обеспечение:

Занятия проводятся в хорошо освещённом, проветренном помещении.

Оборудование:

- ✓ рабочее место для педагога дополнительного образования (стол, стул);
- ✓ рабочие места для обучающихся (столы, стулья соответствующих ростовых размеров);
- ✓ классная доска магнитно-маркерная;
- ✓ места для хранения игр, расходных материалов, (шкафы, стеллажи, и т.п.)
- ✓ настольные игры: по темам программы. Список игр, данный в программе, является примерным. Этот список можно изменять и дополнять новыми играми в зависимости от потребностей и возможностей учреждений дополнительного образования.

Методическое обеспечение программы

Методы обучения: объяснительно-иллюстративный, наглядный, практический,

проблемный, игровой, групповой.

Методы воспитания: стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение.

Форма организации образовательного процесса: групповая.

Формы организации учебного занятия: игра, беседа, турнир, командная игра, зачет.

Алгоритм учебного занятия.

- ✓ Оргмомент: приветствие, тема и цель занятия.
- ✓ Повторение пройденного: игры, изученных на предыдущих занятиях.
- ✓ Новый материал: правила игры, пробный тур - игра всей группой.
- ✓ Разделение на пары, группы, возможно индивидуальные игры.
- ✓ Продолжение игры, анализ игры.
- ✓ Рефлексия, обсуждение занятия.

Диагностика результатов по общеразвивающей программе.

В течение учебного года ведется мониторинг эффективности образовательного процесса, который оформляется отдельным документом и сдается в учебную часть в конце учебного года. В нем отражаются первичная и текущая диагностика обучающихся по разделам дополнительной общеразвивающей программы, промежуточная и итоговая аттестация, диагностика достижений обучающихся за учебный год, делаются выводы по организации образовательного процесса и корректировки программы.

Содержание программы

Игры на развитие ловкости и скорости реакции:

1. «Твистер»
2. «Контур»
3. «Операция»
4. «Поп-ит»

Игры на развитие внимания:

1. «Доббль»
2. «Дикие джунгли»
3. «Уно»

Игры на развитие коммуникативных навыков:

1. «Игростаз»
2. «Экспромт»
3. «Мафия»

Игры на развитие памяти:

1. «Живые картинки»
2. «Мемо: необычные животные»

Игры на развитие творческих способностей и воображения:

1. «Диксит»
2. «Активити»
3. «Крокодил»

Игры на развитие наблюдательности:

1. «Детектив Глазок»
2. «Бюро находок»

Игры на развитие математических навыков:

1. «7 на 9»
2. «Марракеш»

Игры на развитие скорости мышления:

1. «Крокодил»
2. «Ответь за 5 секунд»
3. «Доктор Эврика»
4. «Соображарий»
5. Шашки

Игры на развитие пространственного мышления:

1. «Где это было?»
2. «Русское лото»

Игры на развитие логического мышления. Головоломки:

1. «Это логично»
2. «Цветовой код»
3. Шахматы

Экономические игры:

1. «Монополия»
2. «Продано»

Познавательные игры:

1. «Сундучок знаний»
2. «Секреты планеты»

Игры, обучающие навыкам планирования:

1. «Корова 006»
2. «Ниагара»

Игры на развитие гибкости мышления:

1. «Кварто»
2. «Дворяне и разбойники»

Игры на развитие тактического и стратегического мышления:

1. «Башня Дженга»
2. «Манкала»

Игры на развитие аналитических способностей:

1. «Коварный лис»
2. «Дело о пропавшем торте»

Развитие навыков работы в команде. Кооперативные игры:

1. «Ритм и вызов»
2. «Запретный остров»

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Формы контроля
1	Беседа	2	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	Первичная диагностика
2	Беседа	2	История возникновения настольных игр.	Устный опрос
3	Игра	2	Развитие ловкости и скорости реакции. «Твистер».	Наблюдение
4	Игра	2	Развитие ловкости и скорости реакции. «Поп-ит».	Наблюдение
5	Игра	2	Развитие ловкости и скорости реакции. «Операция»	Наблюдение
6	Игра	2	Развитие внимания. «Уно».	Наблюдение
7	Игра	2	Развитие внимания. «Дикие джунгли».	Наблюдение
8	Игра	2	Развитие речи. «Игросказ», «Экспромт». «Мафия».	Наблюдение
9	Игра	2	Развитие памяти. «Живые картинки».	Устный опрос
10	Игра	2	Развитие памяти. «Мемо: необычные животные».	Наблюдение
11	Игра	2	Развитие творческих способностей и воображения. «Активити».	Наблюдение
12	Игра	2	Развитие творческих способностей и воображения. «Крокодил»	Устный опрос
13	Игра	2	Развитие наблюдательности. «Бюро находок», «Детектив Глазок».	Устный опрос
14	Игра	2	Развитие математических навыков. «7 на 9», «Марракеш».	Устный опрос
15	Игра	2	Развитие математических навыков. «Корова 006».	Устный опрос
16	Турнир	2	Турниры по изученным играм.	Турниры
17	Игра	2	Развитие скорости мышления. «Доктор Эврика».	Наблюдение
18	Игра	2	Развитие скорости мышления. Шашки. «Ответь за 5 секунд».	Наблюдение
19	Игра	2	Развитие пространственного мышления. «Где это было?».	Устный опрос
20	Игра	2	Развитие пространственного мышления. «Русское лото».	Устный опрос
21	Игра	2	Развитие логического мышления. Шахматы. «Это логично».	Устный опрос
22	Игра	2	Развитие логического мышления. «Цветовой код».	Устный опрос

23	Игра	2	Экономические игры. «Монополия».	Устный опрос
24	Игра	2	Познавательные игры «Сундучок Знаний», «Секреты планеты».	Устный опрос
25	Игра	2	Обучение навыкам планирования. «Ниагара».	Наблюдение
26	Игра	2	Обучение навыкам планирования. «Корова 006».	Наблюдение
27	Игра	2	Развитие гибкости мышления. «Кварто».	Устный опрос
28	Игра	2	Развитие тактического и стратегического мышления. «Башня Дженга».	Устный опрос
29	Игра	2	Развитие тактического и стратегического мышления. «Манкала».	Наблюдение
30	Игра	2	Развитие аналитических способностей. «Дело о пропавшем торте».	Устный опрос
31	Турнир	2	Турниры по изученным играм.	Турниры
32	Турнир	2	Турниры по изученным играм.	Турнир
33	Командная игра	2	Воспитание навыков работы в команде. Знакомство с правилами настольных игр «Ритм и вызов».	Устный опрос
34	Беседа	2	Итоговое занятие.	Устный опрос

Список литературы:

1. Аникеева В.А. Воспитание игрой. - Москва, Просвещение, 2020.
2. Бесова М. А. Познавательная игра от А до Я. - Ярославль, Академия умников, 2014.
3. Волков Б.С. Возрастная психология В 2 частях Часть 2 От младшего школьного возраста до юношества. - Владос, 2020 г.
4. Кукушкина А.Г. Методика организации игры. Учебное пособие. – Великий Новгород, 2022.
5. Панкова Л., Настольные игры для всей семьи с игровыми полями и фишками. – М., Эксмо, 2021.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 471092413905542759889334510250069883863198699202

Владелец Захарова Наталья Николаевна

Действителен с 12.01.2026 по 12.01.2027