

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТВОРЧЕСТВА ВЫБОРГСКОГО РАЙОНА  
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТО

Протокол педагогического совета № 3  
от «29» мая 2023

УТВЕРЖДЕНО

Приказом № 127 от «29» мая 2023  
Директор ДДЮТ \_\_\_\_\_ Н.А. Савченко

**Дополнительная общеразвивающая программа  
«Клуб настольных игр «Тактика и стратегия»»**

Срок освоения: 1 год

Возраст обучающихся: 12-17 лет

Разработчик:  
Титков Григорий Ильич,  
педагог дополнительного образования

## **Пояснительная записка**

### **Направленность**

Общеразвивающая программа «Клуб настольных игр «Тактика и стратегия»» относится к *технической направленности*.

### **Адресат программы**

Программа адресована обучающимся 12-17 лет, проявляющим интерес к настольным играм. Специальная подготовка не требуется.

### **Актуальность**

Игра в настоящее время имеет огромное значение в жизни. Элементы игры мы можем увидеть в рекламе, на телевидении, на мероприятиях для сплочения коллектива, в образовании и психолого-педагогических тренингах.

Настольные игры отражают реальные (а в ряде случаев сложные) жизненные ситуации, в которых может оказаться любой человек, а правила игры содержат модели социального взаимодействия, необходимые в современном мире. Настольные игры – это лучшая альтернатива компьютерным играм в силу того, что таким образом восполняется дефицит живого общения. Настольные игры строятся на простой и доступной каждому человеку логике. При помощи настольных игр дети учатся взаимодействовать и общаться друг с другом, настольные игры помогают развивать необходимые универсальные навыки: коммуникацию, тайм-менеджмент, креативное мышление, критическое мышление, умение работать в команде, лидерские качества. Преимуществом настольных игр является относительно быстрый, наглядный результат своих действий (и возможность его корректировки), что особенно привлекает современных детей. Полученные навыки будут востребованы на протяжении всей жизни: при сдаче экзаменов, при разрешении конфликтов, при создании команды, на собеседовании при устройстве на работу и т.д.

В программе используется набор настольных интеллектуальных игр, помогающих «установить контакт» между подростками. Классификация игр отражает важные аспекты социального взаимодействия, таких как противостояние влиянию окружающих, соперничество, конкуренция, выбор тактики и стратегии жизненных сценариев, установление доверительных отношений и др.

### **Отличительные особенности программы**

Данная дополнительная общеразвивающая программа основана на модульном принципе представления содержания и отличается своей вариативностью.

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. Обучающиеся получают эмоциональное удовлетворение и необходимое признание сверстников с помощью демонстрации интеллектуального опыта в условиях здоровой конкуренции.

В программе представлены несколько видов настольных игр, которые открывают и развивают в ребенке стороны его личности, таланты и умения, концентрируя внимание на динамичном вовлечении в познавательный процесс через игровую исследовательскую активность.

### **Уровень освоения программы**

Уровень освоения программы – базовый, позволяющий в процессе обучения создать условия для личностного самоопределения и самореализации учащихся. Программа предусматривает участие обучающихся в игровых турнирах различного уровня, направленных на развитие у учащихся мотивации к творческой деятельности,

интереса к научной и научно-исследовательской деятельности, а также способствующих выявлению детей, проявляющих выдающиеся способности.

### **Объем и срок освоения программы**

Срок реализации программы – 1 год, объём – 222 часа.

### **Цель программы**

Развитие мышления, памяти и речи, фантазии, усидчивости, ответственности, навыков восприятия и анализа полученной информации, а также развитие социальных навыков у обучающихся посредством настольных игр.

### **Задачи:**

#### *Обучающие:*

- дать представление о классификации настольных игр;
- познакомить с игровой терминологией;
- познакомить с моделями социального взаимодействия через механизмы игр;
- сформировать практические навыки игры по предложенным правилам (игровое поведение в ходе игры).

#### *Развивающие:*

- развивать способность слушать и слышать другого, высказывать свою точку зрения;
- развивать аналитические способности и критическое мышление – умение отобрать, переработать и использовать нужную информацию для принятия оптимального решения в ходе игры.

#### *Воспитательные:*

- формировать и совершенствовать умение работать в команде;
  - воспитывать организованность (тайм-менеджмент);
- способствовать проявлению лидерских качеств (возможность инициативы и ответственного выбора).

### **Планируемые результаты освоения программы**

К концу обучения учащиеся будут:

#### *Предметные результаты*

- иметь представление о классификации настольных игр;
- знать игровую терминологию;
- знать модели социального взаимодействия (механизмы настольных игр);
- иметь практические навыки игры по предложенным правилам (демонстрировать игровое поведение в ходе игры).

#### *Личностные результаты*

- способны выполнять разные социальные роли в команде;
- проявляют целеустремленность, организованность, умеют распределять свое время и силы;
- способны взять на себя ответственность и проявлять инициативность.

#### *Метапредметные результаты*

- продуктивно взаимодействуют с участниками игры, слушая и слыша другого (коммуникация);

- способны отобрать, переработать и использовать нужную информацию для принятия оптимального решения в ходе игры.

### **Организационно-педагогические условия реализации программы**

**Язык реализации программы** - образовательная деятельность осуществляется на государственном языке Российской Федерации.

**Форма обучения** - очная.

### **Особенности организации образовательного процесса**

Программа включает десять модулей

- I модуль – Настольные игры и их роль.
- II модуль – Экономические игры.
- III модуль – Логические игры.
- IV модуль – Стратегические игры.
- V модуль – Кооперативные игры.
- VI модуль – Американская школа игр.
- VII модуль – Английская школа игр.
- VIII модуль – Детективные игры.
- IX модуль – Приключенческие игры.
- X модуль – Настольные-ролевые игры (НРИ) и их роль.

### **Условия набора в коллектив**

В группу принимаются все желающие, без специальной подготовки, имеющие склонность к логическому мышлению и точным наукам.

### **Условия формирования групп**

Программа ориентирована на детей среднего и старшего школьного возраста 12 – 17 лет. Преимущественно формируются одновозрастные группы. При формировании групп учитывается возраст учащихся.

12-14 лет;

15-17 лет.

### **Количество обучающихся в группе**

Списочный состав группы формируется с учетом данного вида деятельности в соответствии с санитарными нормами. Наполняемость группы от 10 до 15 человек.

### **Формы организации занятий:**

Программой предусмотрены занятия в игровом классе с группой учащихся в рамках часов учебного плана.

### **Формы проведения занятий**

Основной формой организации деятельности при реализации программы является учебное занятие, а также используются следующие формы работы:

- *теоретическое занятие*: беседа (разбор правил настольных игр);
- *практическое занятие*: игры внутри группы, разбор и поиск оптимальных стратегий для возникших за игровым столом сценариев;
- *турниры*: демонстрация учащимися знаний, умений, навыков в игровых турнирах;
- *итоговое занятие*.

### **Формы организации деятельности учащихся на занятии**

- *фронтальная*: работа педагога со всеми учащимися одновременно (беседа, показ, объяснение, разбор и т.п.);
- *групповая*: организация работы (совместные действия, общение, взаимопомощь) в малых группах, в т.ч. в парах, для выполнения определенных задач; задание выполняется таким образом, чтобы был виден вклад каждого учащегося (группы могут выполнять одинаковые или разные задания в рамках игры, состав группы может меняться в зависимости от цели деятельности и правил игры);
- *индивидуально-групповая*: организуется работа с учащимися с целью разбора индивидуальных ситуаций и отработки отдельных навыков.

Данная организация образовательного процесса позволяет наиболее полно и эффективно освоить образовательную программу.

### **Материально-техническое оснащение программы**

Для реализации данной программы требуется игровой класс со столами рассчитанными на 4-6 человек, светлое сухое просторное и хорошо проветриваемое помещение, соответствующее санитарно-гигиеническим требованиям, оснащенное следующим оборудованием:

- игровые столы.
- учебная доска.
- комплекты настольных игр предложенных в программе (по 2 набора каждой игры): Эволюция, Колонизаторы, Мачи Коро, Монополия, Каркассон, Доминион, Билет на поезд, Роскошь, Страшные сказки, Переполох в Лонг Сдейле, МТГ, Руммикуб, Бэнг, Хоббит, Следопыт, Дневник Авантюриста, Подземелья и Драконы, Другая Европа, Воображариум.

Для работы учащиеся приносят самостоятельно

1. сменную обувь;
2. карандаш и ручку;
3. тетрадь.

### **Кадровое обеспечение**

Программу реализует педагог дополнительного образования по направлению деятельности – «ТРИЗ» или «обучающие настольные игры».

## МЕТОДИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

В ходе реализации программы используются следующие **технологии и методы обучения**:

- Игровая технология.

Каждая игра на занятии помогает развить универсальные навыки (коммуникацию, тайм-менеджмент, креативное мышление, критическое мышление, умение работать в команде, лидерские качества) и смоделировать разные жизненные ситуации.

- Технология проблемного обучения.

Жизненные сценарии, представленные в играх, способствуют познавательной активности, самостоятельному поиску решений на основе индивидуального полученного опыта. Подростки приобретают навыки планирования своих действий и возможность увидеть их результаты.

### Методы обучения:

- словесные (рассказ, беседа, инструктаж, объяснение);
- наглядные (демонстрация игрового реквизита, демонстрация видеороликов с правилами игр, показ и разбор игровых ситуаций);
- практические (игры, турнир).

### Дидактические материалы

- Правила настольных игр, используемых в программе
- ЭОР:

Презентации по видам игр

Платформы для игр онлайн:

### Электронные информационные ресурсы «Дистанционная поддержка»

Раздел программы, темы	Учебно-методические материалы
Настольные игры и их роль.	<a href="https://ru.boardgamearena.com">https://ru.boardgamearena.com</a>
Экономические игры.	<a href="https://tabletopia.com/">https://tabletopia.com/</a>
Логические игры.	<a href="https://vk.com/games/genres/board?ysclid=llundwael2646910568">https://vk.com/games/genres/board?ysclid=llundwael2646910568</a>
Абстрактно-логические игры.	<a href="https://vk.com/games/genres/board?ysclid=llundwael2646910568">https://vk.com/games/genres/board?ysclid=llundwael2646910568</a>
Настольные игры для компании.	<a href="https://ru.boardgamearena.com">https://ru.boardgamearena.com</a>
Игры по истории.	<a href="https://tabletopia.com/">https://tabletopia.com/</a>
Стратегические игры.	<a href="https://ru.boardgamearena.com">https://ru.boardgamearena.com</a>
Кооперативные игры.	<a href="https://vk.com/games/genres/board?ysclid=llundwael2646910568">https://vk.com/games/genres/board?ysclid=llundwael2646910568</a>
Американская школа игр.	<a href="https://ru.boardgamearena.com">https://ru.boardgamearena.com</a>
Английская школа игр.	<a href="https://tabletopia.com/">https://tabletopia.com/</a>
Детективные игры.	<a href="https://ru.boardgamearena.com">https://ru.boardgamearena.com</a>
Турнир по настольным играм.	<a href="https://www.gambler.ru">https://www.gambler.ru</a>
Настольные-ролевые игры (НРИ) и их роль.	<a href="https://app.roll20.net">https://app.roll20.net</a>
Основные направления НРИ.	<a href="https://app.roll20.net">https://app.roll20.net</a>
Приключенческие игры.	<a href="https://ru.boardgamearena.com">https://ru.boardgamearena.com</a>
Подземелья и Драконы.	<a href="https://app.roll20.net">https://app.roll20.net</a>
Турнир по настольным ролевым играм.	<a href="https://www.gambler.ru">https://www.gambler.ru</a>

### Учебно-методические пособия

Для успешного результата в освоении программы по композиции станковой необходимы следующие учебно-методические пособия:

- правила настольных игр;
- интернет-ресурсы;

презентационные материалы по тематике разделов.

### **Формы работы с родителями**

- **Заочное (общение)** осуществляется через информацию (**объявления, буклеты, приглашения**).
- **День открытых дверей.** (В день проведения можно рассказать, с какими материалами будем работать на занятиях, как будет развиваться обучающийся, посещая занятия (возможно это поможет развить психологические качества, что положительно скажется на обучении; будет развиваться коммуникабельность, лидерские качества; расширится кругозор; появятся новые друзья; раскроются и будут развиваться творческие способности). Следует оформить кабинет готовыми работами разных стилей и техник исполнения. Возможна демонстрация слайдов с фотографиями из жизни объединения (на занятиях, во время воспитательных мероприятий, участия в конкурсах.)
- **Мастер-классы.** Для этого необходимо заранее подготовить соответствующие материалы для изготовления и оформления, образцы настольных игр. Мастер-классы могут проводиться в рамках различных открытых мероприятий.
- **Родительские собрания** проводятся минимум 2 раза в год. Для того чтобы это мероприятие не стало скучным, «обычным», необходима тщательная подготовка. На первом собрании знакомятся с направлениями работы, документами, задачами на учебный год. На итоговом возможно вручение благодарностей за совместную работу. Предъявляются результаты работы, планы на следующий год. Родительские собрания оформляются протоколом. Тщательно продуманное собрание принесёт массу положительных эмоций его участникам, повернёт «лицом» родителей к педагогу и интересам собственных детей.
- **Совместные поездки на турниры** – является важной формой работы, где налаживается тесная связь между педагогом и родителями, которые видят его «в деле». Они видят, чему научился их ребёнок, как он контактирует с педагогом, другими детьми, как реагирует на успех и неудачи. Родители, как правило, становятся активными помощниками, переживают за общее дело, проявляют свои педагогические таланты.
- **Праздники, досуговые мероприятия (соревнования, конкурсы).** Праздники проводятся по традиционным датам календаря (8 марта, Новый год и т.д.) или по инициативе педагога (праздник дружбы, праздник творческих идей, праздник талантов). Такие мероприятия сплачивают всех участников, поднимают настроение, открывают новые, порой неожиданные качества в результате выполнения заданий, участия в сценках, новые интересы и таланты.
- **Беседы, индивидуальные консультации** помогают педагогу и родителям лучше понять друг друга. Родители рассказывают о личности ребёнка, его увлечениях, личностных качествах, на которые следует обратить внимание. Педагог может поделиться особенностями поведения ребёнка на занятиях, в деятельности. Такое общение позволяет педагогу лучше понять причины возникающих проблем у обучающегося (при изучении нового материала, во взаимодействии со сверстниками). Для эффективности этих форм важны такие качества педагога как тактичность, компетентность, вежливость, заинтересованность.

- **Информационно-аналитические формы:** *экспресс-опрос, анкетирование, «почтовый ящик», шкатулка предложений.* *Экспресс-опрос* - может проводиться с целью изучения мнения, потребностей родителей. *Анкетирование* – метод исследования, включающий в себя упорядоченный ряд вопросов, часто с вариантами ответов. Можно использовать готовые анкеты либо разработать самостоятельно в соответствии с педагогическими требованиями. *«Почтовый ящик»* - родителям предлагается написать актуальные для них вопросы в письменном виде с последующим обсуждением на родительских собраниях и других формах. *Шкатулка предложений* – родители анонимно кладут в шкатулку свои советы, предложения по вопросам воспитания и развития детей.
- **Наглядно-информационные формы:** информационные листы, памятки, плакаты, буклеты, объявления, газеты, информационный уголок, презентации, видеofilьмы («Наши достижения», «Отдых в коллективе»). Они могут нести в себе разную информацию: о работе объединения, проведении мероприятий, рекомендации по здоровому образу жизни, воспитанию детей и т.д. О некоторых из них уже говорилось выше.

### **Информационные источники**

#### ***Список литературы для педагога***

1. Иванов И.С. Настольные игры как нестандартный интерактивный метод обучения бакалавров юриспруденции / И.С. Иванов, Ж.Б. Иванова, А.С. Кусков // Научно-методический электронный журнал «Концепт». Т.9. – 2017. – С. 44.
2. Леонтьев А.Н. Психологические основы детской игры. Избранные психологические произведения в 2-х т. Т.1. – М.: Педагогика, 1983.
3. Подымова Л.С. Интерактивные методы в обучении и воспитании школьников: Методическое пособие. – М.: УЦ «Перспектива», 2011. – 32 с.
4. Руководство игрока «Dungeons & Dragons 5», 2014.
5. 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.

#### ***Список литературы для детей и родителей***

1. Арифметический тренажер. Настольно печатная игра. — СПб.: Мир детства, 2011.
2. Гик Е.Я., Сухарев А.В. Интеллектуальные игры и развлечения. - М. ФАИРПРЕСС, 1999.
3. Руководство игрока «Dungeons & Dragons 5», 2014.

#### **Список интернет-ресурсов**

1. [www.rolemanager.ru](http://www.rolemanager.ru) – российский портал настольных и ролевых игр.
2. [www.ludology.ru](http://www.ludology.ru) – информационный сайт об истории и развитии игр.
3. [www.printfun.ru](http://www.printfun.ru) – настольные игры на бумаге.
4. <http://www.novate.ru/blogs/020315/30232/>
5. <https://polzavred.ru/polza-shaxmat.html>
6. <http://vse-sekretu.ru/291-vred-i-polza-kompyuternyh-igr.html>
7. <http://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2015/12/12/est-li-polza-ot-nastolnyh-igr>
8. <http://voenchel.ru/index.php?newsid=3353>

### **Оценочные материалы**



Для отслеживания результатов освоения программы проводится: входной, текущий и итоговый контроль.

#### **Виды и формы контроля**

<b>Виды контроля</b>	<b>Формы контроля</b>
Входной контроль – оценка имеющегося игрового опыта учащихся	Опрос
Текущий контроль – оценка уровня и качества освоения учащимися каждой темы ДОП	Игры в соответствии с разделами учебного плана
Итоговый контроль – оценка уровня и качества освоения учащимися ДОП	Игровой турнир

*Входной контроль* проводится на вводном занятии в форме опроса с целью выяснения имеющегося игрового опыта участников программы, который в дальнейшем учитывается при формировании команд.

#### **Примерные вопросы для опроса:**

- Что вы знаете о настольных играх?
- В какие настольные игры вы уже играли?
- Есть ли у вас любимая настольная игра?
- Какие настольные игры вы бы хотели попробовать и почему?
- Как вы думаете, настольные игры могут учить чему-то новому?
- Что вы считаете главным преимуществом настольных игр перед компьютерными или мобильными играми?
- Какая настольная игра вам кажется самой интересной из представленных в программе?
- Какие личностные качества можно развить, играя в настольные игры?
- Насколько вам важно выигрывать?
- Какие навыки вы считаете самыми важными для успешной игры в настольные игры?

#### *Текущий контроль*

Усвоение моделей социального взаимодействия через игру складывается из трех позиций: сама игра, «Я» в игре и «Другие» в игре. Каждая позиция соответствует определенной группе результатов, которые можно оценить, выставив балл за проявление соответствующего результата:

Игра (предметные результаты)	Правила игр	Знает правила игр, игровую терминологию	1
	Игровое поведение	Умеет самостоятельно выбирать и применять тактику и стратегию в различных игровых сценариях	1
«Я» в игре (личностные результаты)	Работа в команде	Легко выполняет разные командные роли для достижения общего результата в игре	1
	Тайм-менеджмент	Распределяет свои ресурсы, опирается на свои возможности при выборе решений за игровым столом.	1
	Лидерские качества	Генерирует свои идеи за игровым столом, способен взять на себя ответственность за принятое решение,	1

		умеет убеждать других в правильности своего выбора	
«Другие» в игре (метапредметные результаты)	Коммуникация	Слушает и слышит участников игры	1
		Может оценить эмоциональное состояние партнеров по игре (свое поведение выстраивает в соответствии с поведением партнеров), умеет войти в образ персонажа (роль) игры	1
	Критическое мышление	Умеет отбирать, обрабатывать и применять информацию, необходимую для принятия оптимального решения в ходе игры	1
<b>ИТОГО (максимальный балл)</b>			<b>8</b>

Для фиксации результатов наблюдения за игровыми действиями учащихся используются карты педагогического наблюдения (приложение 1). На каждом занятии учащийся может заработать 8 баллов, после прохождения всех видов игр можно набрать 80 баллов. Количество набранных баллов учитывается на старте итогового турнира по завершении всего обучения.

#### *Итоговый контроль*

Итоговое занятие проходит в форме игрового турнира. Игры для турнира из изученных отбирает педагог в зависимости от каждой конкретной группы учащихся. Команды формируются в зависимости от возраста и приобретенного игрового опыта (в соответствии с рейтингом по результатам текущего контроля).

В ходе итогового турнира педагог заполняет игровую карту (приложение 2). Количество баллов будет зависеть от количества игр, включенных в турнир: то есть, если в турнир включается три игры, и в каждой из этих игр учащийся демонстрирует уверенное знание правил, то по этой позиции он получит 3 балла, если знает правила только двух игр – то 2 балла, соответственно. Таким образом, максимальное количество баллов, которое может получить учащийся за турнир определяется количеством игр турнира. Если турнир проводится по трем играм, то максимальное количество баллов – 21 (по 7 за каждую игру). Для подсчета итогов баллы каждого учащегося переводятся в проценты (от максимально возможного количества баллов).

Уровень освоения программы определяется в процентном соотношении: 80-100% от возможного количества баллов – высокий уровень освоения, 50-79% - средний уровень освоения, менее 49% - низкий уровень освоения.

:

**Карта педагогического наблюдения за ходом игры (текущий контроль)**

№п/п	ФИ учащихся	Экономические игры			Логические игры			Абстрактно-логические игры			Настольные игры для компании			Игры по истории			Стратегические игры			Кооперативные игры			Американская школа игр			Английская школа игр			Детективные игры			ИТОГО
		Игра	Я	Другой	Игра	Я	Другой	Игра	Я	Другой	Игра	Я	Другой	Игра	Я	Другой	Игра	Я	Другой	Игра	Я	Другой	Игра	Я	Другой	Игра	Я	Другой				
1.																																
2.																																
3.																																
4.																																
5.																																

**Игровая карта турнира (итоговый контроль)**

№ п/п	ФИ игрока	Знание правил	Игровое поведение	Команда	Тайм-менеджмент	Лидерские качества	Коммуникация	Критическое мышление	ИТОГО
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
6.									
7.									