

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного
образования *Станция юных техников* г. Азова
346780, г.Азов, ул.Ленинградская № 37, тел/факс 8(863-42) 4-05-96,
E-mail: - sut-azov@mail.ru

*Принята на заседании
Педагогического совета
МБУ ДО СЮТ г.Азова
Протокол № 1 от 30 августа 2022 г*



УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБУ ДО СЮТ г.Азова
— Санникова Т.Б.
Приказ № 46 от 31 августа 2022 г

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
Мастерская игр»

Срок реализации программы – 1 год

Возраст обучающихся - 9- 17 лет

Автор: Санников Александр Андреевич,
педагог дополнительного
образования

г. Азов

2022 год

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Мастерская игр» создана для детей от 9 до 17 лет, для проведения турниров и игр, а также изучению существующих на сегодняшний день игр и игровых механик, наряду с технической программа имеет социально-педагогическую составляющую и является общеинтеллектуальной.

Сроки реализации программы: 1 год (148 часов).

Актуальность и предназначение.

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. Игры являются основополагающими при обучении и воспитании детей.

При помощи настольных игр дети учатся думать, анализировать, принимать решения общаться друг с другом. Каждая настольная игра есть интеллектуальное противостояние, при котором выигрывает не случайность и везение, а умение логически и стратегически мыслить. Настольные игры строятся на простой и доступной каждому человеку логике. В основе настольных игр заложены общественные особенности современной жизни, а правила игры подчинены анализу обыгрываемой реальности с точки зрения познавательной активности. Эта деятельность способствует социальной адаптации, гражданскому становлению подрастающего поколения.

Отличительные характерные черты программы

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. Программа развивает в ученике стороны его личности, таланты и умения, концентрируя внимание на динамичном вовлечении в познавательный процесс через игровую исследовательскую активность. Обучающиеся получают эмоциональное удовлетворение и необходимое признание сверстников с помощью демонстрации интеллектуального опыта в условиях здоровой конкуренции.

Целевой раздел

Цели программы.

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

Для достижения этих целей ставятся следующие задачи:

- познакомить учащихся с многообразием современных научно-познавательных настольных игр;
- сформировать у учащихся практические игровые умения и навыки;
- научить разным игровым научно-познавательным направлениям в настольных играх;
- развить интеллектуальные и научно-познавательные способности учащихся;
- расширить кругозор, давать знания о различных сторонах жизни через игру;
- поучаствовать в соревнованиях для приобретения опыта;
- сформировать у обучающихся высокую общую культуру, нравственные, морально-психологические, деловые и организаторские качества, способствующие выбору жизненного пути в пользу высоконравственного, профессионального и ответственного служения своему Отечеству

Результаты.

В результате изучения программы, учащиеся будут:

- знать существующие в мире игровые направления в настольных играх;
- разовьют способности и одаренность своих профессиональных склонностей через создание обогащенной образовательной среды и организацию разнообразной развивающей и творческой деятельности с использованием ресурсов учреждения
- сформируют высокую общую культуру, нравственные, морально-психологические, деловые и организаторские качества
- произойдет становление личности, нравственно, интеллектуально, творчески развитой;
- научатся: играть во все игры, предложенные в программе; грамотно объяснять правила; организовывать и проводить турниры; придумывать свои миры, и проводить по ним ролевые игры.

Метапредметные результаты:

- умением самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности;
- умением осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умением соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;

- умением оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения
- умением владения основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умением определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, устанавливать причинно- следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы;
- умением организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- умением осознанно использовать речевые средства для выражения своих чувств, мыслей и потребностей планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;
- умением формировать и развивать компетентности в области использования информационно- коммуникационных технологий.
- умением (владеть способами познавательной деятельности): наблюдать, анализировать, приводить примеры языковых явлений; применять основные нормы речевого поведения в процессе диалогического общения; составлять элементарное монологическое высказывание по образцу, аналогии; читать и выполнять различные задания к играм; понимать на слух короткие тексты;

Личностные результаты:

Первый уровень результатов – приобретение социальных знаний о ситуации межличностного взаимоотношения, освоение способов поведения в различных ситуациях.

Второй уровень результатов – получение школьниками опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, родина, природа, мир, знания, труд, культура).

Третий уровень результатов – получение школьниками опыта самостоятельного общественного действия в том числе и в открытой общественной среде.

Учащиеся сформируют

- ответственное отношение к учению, готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;

- целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития науки и общественной практики;
- осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению
- социальные нормы, правила поведения, роли и формы социальной жизни в группах и сообществах;
- нравственные чувства и нравственное поведение, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;

Предметные результаты:

- 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;
- формирование проектной культуры и выстраивание проектной деятельности: освоение инструментария анализа проектной деятельности;
- 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.

Формы контроля:

- обсуждение
- проведение партий в настольные игры
- устный зачет
- квест
- игровой турнир

Способы оценки достижений:

Двоичная шкала («зачет», «незачет»).

Организационные формы занятий: групповые.

Материально-техническое обеспечение:

Настольные игры.

Характеристика помещения для занятий:

Учебный класс до 15 человек.

Календарно-тематическое планирование

№	Тема занятия	Дидактический материал	Теория	Практика	Всего
1	Знакомство с современными настольными играми. Школы игр.	Бэнг, Каркассон.	1	3	4
2	Кооперативные игры.	Запретный остров.	1	3	4
3	Кооперативные игры	Запретная пустыня.	1	3	4
4	Кооперативные игры.	Запретное небо.	1	3	4
5	Колод строительные игры.	Кланк!	1	3	4
6	Колод строительные игры.	В поисках Эльдорадо.	1	3	4
7	Колод строительные игры.	Доминион.	1	3	4
8	Колод строительные игры.	Звездные империи.	1	3	4
9	Построение экономического движка (таблбилдер).	Прибамбасы.	1	3	4
10	Построение экономического движка (таблбилдер).	Покорение Марса.	1	3	4
11	Построение экономического движка (таблбилдер).	Подводные города.	1	3	4
12	Построение экономического движка (таблбилдер).	Космобазы.	1	3	4
13	Стратегии европейской школы.	Гонконг во тьме.	1	3	4
14	Стратегии европейской школы.	Марко Поло.	1	3	4
15	Стратегии европейской школы.	Энергосеть.	1	3	4
16	Стратегии европейской школы.	Ганзейский союз.	1	3	4
17	Стратегии европейской школы.	Великий западный путь.	1	3	4
17	Игры на сбор сетов.	Арборетум.	1	3	4

19	Игры на сбор сетов.	Этнос.	1	3	4
20	Игры на сбор сетов.	Эксплориана.	1	3	4
21	Игры на сбор сетов.	Нидовелир.	1	3	4
22	Игры с аукционом.	Киклады.	1	3	4
23	Игры с аукционом.	Современное искусство.	1	3	4
24	Игры с аукционом.	Индустрия.	1	3	4
25	Игры с аукционом.	Кейфловвер.	1		4
26	Игры с аукционом.	Биржа.	1	3	4
27	Контроль территории.	Хуанхэ и Янцзы.	1	3	4
28	Контроль территории.	Битва за Рокуган.	1	3	4
29	Контроль территории.	Андройд Мэйнфрейм.	1	3	4
30	Игры на ассоциации.	Кодовые имена.	1	3	4
31	Игры на ассоциации.	Диксит.	1	3	4
32	Игры на ассоциации.	Длина волны.	1	3	4
33	Игры на социальную дедукцию.	Находка для шпиона.	1	3	4
34	Игры на социальную дедукцию.	Соппротивление.	1	3	4
35	Игры на социальную дедукцию.	25-я комната.	1	3	4
36	Игры на социальную дедукцию.	Цитадели.	1	3	4
37	Варгейм	Эклипс	1	3	4
		ИТОГО	37	111	148

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575813

Владелец Санникова Татьяна Борисовна

Действителен с 29.04.2022 по 29.04.2023