

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
(НОВОГОРЕЛОВСКАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА)  
(МОУ «НОВОГОРЕЛОВСКАЯ ШКОЛА»)**

СОГЛАСОВАНО  
Педагогическим советом  
МОУ «Новогореловская  
школа»  
протокол от 29 августа 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МОУ  
«Новогореловская школа»  
Приказ от 29 августа 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Умные игры»**

---

срок реализации – 1 год  
возраст детей – 11-12 лет лет

Терехина Екатерина Алексеевна  
педагог дополнительного образования

### **Пояснительная записка**

Дополнительная общеразвивающая программа «Умные игры» (далее – программа) имеет социально-педагогическую направленность и является общеинтеллектуальной.

**Сроки реализации программы:** 1 год (68).

#### **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, 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 кадете (гимназистке) 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.

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. Настольно-печатные игры развивают логику и ум, стимулируют мышление и память; ролевые игры – фантазию, обыгрывают научные и фантастические особенности; карточные игры – логику, умение мыслить стратегически, просчитывать характер развития событий на основании полученных визуальных данных; военно-стратегические игры отражают закономерности развития более сложных игровых структур с возможностью управлять развитием нескольких векторов эволюции организмов или техники, в зависимости от предложенной

настольной игры.

**Категория обучающихся: 11-12 лет**

## **Целевой раздел**

**Цели 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.

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

### **Планируемые образовательные результаты:**

#### **Результативность**

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, способствующие выбору жизненного пути в пользу высоконравственного, профессионального и ответственного служения своему Отечеству
  - **произойдет** становление личности, нравственно, интеллектуально, творчески развитой; обладающей гражданско-патриотическим сознанием, личностной культурой, готовностью к образованию и самообразованию, к жизнетворчеству и созиданию, к содержательно наполненному и здоровому образу жизни
- научатся:**
- играть во все игры, предложенные в программе;
  - грамотно объяснять правила любой игры, предложенной в

программе;

- организовывать и проводить турниры по настольным играм;
- придумывать свои миры, и проводить по ним ролевые игры.

### **Метапредметные результаты:**

#### **Учащиеся овладеют**

- 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;

Умением использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни:

- понимать на слух речь учителя, одноклассников;

- понимать смысл задания и уметь прогнозировать развитие игры;

- расспрашивать собеседника, задавая простые вопросы (кто, что, где, когда), и умением отвечать на вопросы собеседника, участвовать в элементарном этикетном диалоге;
- инсценировать изученные игры (настольно-ролевые игры);
- сочинять оригинальный текст на основе плана;
- соотносить поступки героев игр с принятыми моральными нормами и уметь выделить нравственный аспект поведения героев;
- участвовать в коллективном обсуждении проблем, интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми.

### **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**

- знания о патриотизме, любви и уважении к Отечеству, чувстве гордости за свою Родину, прошлое и настоящее многонационального народа России; осознание своей этнической принадлежности, знание истории, языка, культуры своего народа, своего края, основ культурного наследия народов России и человечества; воспитание чувства ответственности и долга перед Родиной;
- 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, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции, к истории, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира;
- 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;
- основы экологической культуры на основе признания ценности жизни во всех её проявлениях и необходимости ответственного, бережного отношения к окружающей среде;
- осознание значения семьи в жизни человека и общества, принятие

ценностей семейной жизни, уважительное и заботливое отношение к членам своей семьи.

Качества личности, которые могут быть развиты у обучающихся в результате занятий:

- толерантность, дружелюбное отношение к сверстникам;
- познавательная, творческая, общественная активность;
- самостоятельность (в т.ч. в принятии решений);
- умение работать в сотрудничестве с другими, отвечать за свои решения;
- коммуникабельность;
- уважение к себе и другим;
- личная и взаимная ответственность;
- готовность действия в нестандартных ситуациях;

### **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;
- получают 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.

#### Формы контроля:

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

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 знаний, предусмотренных программой	овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой	овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой	овладел менее чем ½ объема 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			

#### Способы оценки достижений:

- двоичная шкала («зачет», «незачет»),
- трехбалльная шкала («освоил», «изучил», «прослушал»).

## Содержательный раздел

### Содержание

#### Раздел 1. Настольные игры первой ступени. Европейская школа

##### 1. Настольные игры и их роль. 10 часов (Теория - 2 часа, практика - 8 часов.)

Т.: Первая встреча с игрой. Игра и жизнь. Правила игры, игровые роли, сюжет игры. Игровое состояние. Назначение игры. Многообразие игр. Настольные игры. Виды настольных игр: битвы за пространство, преследование, замещение. Планирование индивидуального успеха. Ситуативные игры. Игровая задача в ролевой игре (контакт, влияние на собеседника, переговоры). Правила ролевой игры.

П.: Комплексные игры на местности. Игровые соревнования групп, правила игры, игровые задания. Техника безопасности на местности. Ситуативно-ролевые игры. Использование игрового оружия. Изготовление игрового костюма.

Текущий контроль: соревнования по изученным играм.

##### 2. Игры на тематику животных. 10 часов (Теория - 2 часа, практика - 8 часов).

Т.: Игры на тематику животных. Интеллектуально-познавательные игры.

П.: Навыки игры в Золоторето. Соревнование в информированности и сообразительности. Правила викторины. Название правил настольных игр по животным.

Текущий контроль: соревнования по изученным играм.

##### 3. Экономические игры. 14 часов (Теория - 2 часа, практика - 12 часов).

Т.: Экономические игры и их роль.

П.: Знакомство с игрой Колонизаторы. Знакомство с игрой Зельеварение. Знакомство с игрой Каркассон. Основные правила стратегической игры. Правильное построение города и добыча ресурсов. Правила игры Зельеварение. Знакомство с Каркассоном. Основные плюсы и минусы раскладки.

Текущий контроль: соревнования по изученным играм.

##### 4. Логические игры. 10 часов (Теория - 2 часа, практика - 8 часов).

Т.: Логические игры

П.: Движение и сноровка в различных видах человеческих занятий. Простые подвижные игры: правила и виды. Румкиуб и Мафия. Правила и порядок хода.

Текущий контроль: соревнования по изученным играм.

##### 5. Абстрактно-логические игры. 8 часов (Теория - 2 часа, практика - 6 часов).

Т.: Абстрактно-логические игры.

П.: Настольные игры. Разнообразие настольных игр. Парные игры. Игра Цитадель, правила игры. Игры на бумаге (крестики-нолики). 2 Игры: домино, лото.

Текущий контроль: соревнования по изученным играм.

##### 6. Настольные игры для компании. 10 часов (Теория - 2 часа, практика - 8 часов).

Т.: Настольные игры для компании.

П.: Ситуативные игры. Парное взаимодействие в игре. Противостояние влиянию. 2 Игры: Цитадель, Мафия. Игра Бэнг.

Текущий контроль: соревнования по изученным играм.

##### 7. Игры по истории. 6 часов. (Теория - 1 час, практика - 5 часов).

Т.: Игры по истории (игры, включающие в себя сюжеты, связанные с мировой историей)

П.: Другая Европа, США в 19 веке. Берсерк. Азарт игры. Выигрыш и проигрыш. Радость и огорчение в игре. Нарушение правил в игре. Опасности игры.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по разделу: соревнование.

**Организационный раздел  
Календарно-тематический план**

№ п/п	Дата проведения занятия	Тема занятия	Количество часов			Форма занятия	Форма контроля/ аттестации
			Всего	Теория	Практика		
		<b>Раздел 1. Настольные игры первой ступени. Европейская школа.</b>	68	14	54		
I		Настольные игры и их роль.	10	2	8	<i>Игра</i>	Устный опрос
1	09.09	Первая встреча с игрой. Многообразие игр. Настольные игры. Комплексные игры на местности	4	2	2	<i>Игра</i>	
2	16.09	Техника безопасности на местности Ситуативно-ролевые игры			4	<i>Игра</i>	
3	23.09	Использование игрового оружия Изготовление игрового оружия			2	<i>Игра</i>	
II		Игры на тематику животных.	10	2	8	<i>Игра</i>	<i>тест</i>
1	23.09	Игры на тематику животных. Интеллектуально-познавательные игры. Навыки игры в Зоолорето		2		<i>Игра</i>	
2	30.09	Соревнования. Правила викторины. Название правил настольных игр по животным			4	<i>Игра</i>	
III		Экономические игры	14	2	12	<i>Игра</i>	<i>викторина</i>
1	07.10	Экономические игры. Роль экономических игр. Колонизаторы	4	2	2	<i>Игра</i>	
2	14.10	Зельеварение Каркассон			4	<i>Игра</i>	
3	21.10	Основные правила стратегических игр Правила построения города и ресурсов			4	<i>Игра</i>	
4	28.10	Основные плюсы и минусы раскладки			2	<i>Игра</i>	
IV		Логические игры	10	2	8	<i>Игра</i>	<i>Квест</i>
1	28.10	Логические игры		2		<i>Игра</i>	
2	4.11	Движение и сноровка в играх. Простые подвижные игры			4	<i>Игра</i>	
3	11.11	Руммикуб и Мафия. Правила и порядок хода			4	<i>Игра</i>	
V		Абстрактно-логические игры	8	2	6	<i>Игра</i>	<i>тест</i>
1	18.11	Абстрактно-логические игры. Настольные игры. Разнообразие настольных игр.	4	2	2	<i>Игра</i>	
2	25.11	Парные игры. Игра Цитадель, правила игры. Игры на бумаге (крестики-нолики). Игры: домино, лото.			4	<i>Игра</i>	

VI		Настольные игры для компании	10	2	8	<i>Игра</i>	<i>викторина</i>
1	2.12	Настольные игры для компании. Ситуативные игры. Парное взаимодействие в игре.	4	2	2	<i>Игра</i>	
2	9.12	Противостояние влиянию. Игры: Цитадель, Мафия.			4	<i>Игра</i>	
3	16.12	Игра Бэнг.			2	<i>Игра</i>	
VII		Игры по истории	6	2	4	<i>Игра</i>	<i>опрос</i>
1	16.12	Игры по истории. Нарушение правил в игры. Опасности игры.		2		<i>Игра</i>	
2	23.12	Другая Европа, США в 19 веке. Берсерк. Азарт игры.			4	<i>Игра</i>	
		Текущий контроль: соревнования по изученным играм.					

### Организационно-педагогические условия реализации рабочей программы.

**Организационные формы занятий:** индивидуальные, групповые, смешанные

**Формы оценочных механизмов:**

- Текущий контроль – итоги игровых партий, результаты турниров по настольным играм.
- Промежуточный контроль по окончании учебного полугодия – зачет по правилам изученных игр.
- Итоговый контроль в конце учебного года – экзамен по организации и проведению учащимися игрового турнира.

**Виды образовательных продуктов обучающихся:**

Создание собственной настольно-коммуникативной игры на примере НРИ Игр.

**Информационно-методические, кадровые и материальные условия:**

**Информационное обеспечение**

1. Кузнецов А. Е. Книга организатора, 2009.
2. Полные правила игры «Magic: the gathering», 2014.
3. Руководство игрока «Dungeons & Dragons 5», 2014.
4. [www.rolerancer.ru](http://www.rolerancer.ru) – российский портал настольных и ролевых игр.
5. [www.ludology.ru](http://www.ludology.ru) – информационный сайт об истории и развитии игр.
6. [www.printfun.ru](http://www.printfun.ru) – настольные игры на бумаге.

**Материально-техническое обеспечение:**

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.

**Характеристика помещения для занятий:**

Учебный класс на 15-20 человек.