

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «ЮНОСТЬ»

РАССМОТРЕНО
Методическим советом МБОУ ДО
ДДТ «Юность»
Протокол № ____
« ____ » _____ 20 ____

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ ДО
ДДТ «Юность»
_____/ФИО/
« ____ » _____ 20 ____ г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Настольные игры 4К»**

Направленность программы: социально-гуманитарная
Уровень программы: стартовый
Возраст обучающихся: 12-17 лет
Срок реализации: 1 год

Составитель:
Булатова Светлана Васильевна,
педагог дополнительного образования

с. Новобирилюссы

2022

Пояснительная записка (характеристика программы):

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Настольные игры 4К» разработана с учетом следующих нормативных документов:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.08.2020);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. №533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом министерства просвещения российской федерации от 09.11.2018 г. №196»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование»;

Направленность и уровень.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Настольные игры 4К» имеет социально-гуманитарную направленность, поскольку способствует развитию коммуникативных, интеллектуальных, а также лидерских способностей обучающихся, корректирует психические свойства личности, организует социальный досуг обучающихся. Программа имеет стартовый уровень сложности.

Актуальность. В наше время при приеме на работу важны «навыки» трудоустройства - социальные и когнитивные способности, которые делают выпускников школ привлекательными кандидатами на работу. Современные навыки распределяют на две группы: hard skills («твердые» навыки) и soft skills («мягкие» навыки). Для успешной работы нужно обладать некоторым набором узкопрофессиональных навыков, которые называют «твердыми». А практически всегда высокой оплаты и успешного карьерного роста добиваются не самые лучшие в своей области специалисты, но люди, обладающие развитыми «мягкими» навыками. Согласно последним исследованиям, усиление интереса работодателей к «мягким навыкам» составляет 93%. Это можно объяснить изменением экономики и развитием информационных тех-

нологий. Согласно прогнозу, самой значимой компетенцией будет умение решать сложные задачи. Второй по значимости компетенцией является критическое мышление, а третьей – креативность. Навыки soft skills важны как на работе, так и в жизни. Основная часть этих навыков используется при достижении поставленных целей. Мягкие навыки – это социальные навыки. Они не столь очевидно измеряемы, как твердые, но именно они наиболее эффективно помогают продемонстрировать и применить твердые навыки. Мягкие навыки необходимы в любом виде деятельности. К ним относятся умение общаться, работать в команде, убеждать, решать проблемы, принимать решения, управлять своим временем, мотивировать себя и других.

О.Е. Лебедев, доктор педагогических наук, профессор, представитель петербургской школы исследователей выделил «4К» soft skills: коммуникативность, критическое мышление, креативность, командная работа. За основу мы также решили взять эти 4 навыка и развивать их у подростков в наиболее приемлемой форме на любом занятии – игре.

Новизна программы заключается в направленности на формирование компетентностей определяемых моделью «4К», разработанной некоммерческой организацией Partnership for 21st Century Skills. В системе образования России о модели 4К активно стали говорить с 2014 года, а с 2017 года данная модель продвигается Фондом новых форм образования.

Отличительные особенности программы: Программа «Настольные игры 4К» отличается от изученных программ социально-педагогической направленности, посвященных настольным играм, тем, что её содержание ориентировано на развитие навыков soft skills, а так же тем, что программа создана для возрастной категории 12-17, тогда как основная масса подобных программ предназначена для детей младшего школьного возраста.

Адресат программы

Программа предназначена для детей 12-17 лет, без предъявления требований к содержанию и уровню стартовых знаний, умений и навыков, а также к уровню развития и физическому здоровью.

Наполняемость групп 1 года обучения - 10 человек, предполагаемый состав групп - разновозрастной.

Возрастная категория выбрана с учётом психологических особенностей обучающихся:

- половое созревание и неравномерное физиологическое развитие, обуславливающие эмоциональную неустойчивость и резкие колебания настроения;
- изменение социальной ситуации развития: переход от зависимого детства к самостоятельной и ответственной взрослости;
- смена ведущей деятельности: учебную деятельность вытесняет интимно-личностное общение со сверстниками;
- открытие и утверждение своего «Я», поиск собственного места в системе человеческих взаимоотношений;
- познание себя через противопоставление миру взрослых и через чувство принадлежности к миру сверстников. Это помогает подростку найти собст-

венные ценности и нормы, сформировать свое представление об окружающем его мире;

Именно в этом возрасте происходит наиболее интенсивное психофизическое развитие ребенка и перестройка его социальной активности. Данный возраст богат драматическими переживаниями, трудностями и кризисами. Он является наиболее благоприятным для воспитания и развития посредством игры.

Игра – пространство внутренней социализации ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С.Выготский).

Игра – школа профессиональной и семейной жизни, школа человеческих отношений. Но от обычной школы она отличается тем, что человек, обучаясь в ходе игры, и не подозревает о том, что чему-то учится. В обычной школе трудно указать источник знаний. Это - учитель - лицо обучающее. В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате активных контактов друг с другом. Игровое обучение ненавязчиво.

Срок реализации программы и объем учебных часов 1 год, 72 часа.

Формы обучения

Обучение по программе осуществляется в очной форме.

Режим занятий

Занятия проводятся 1 раз в неделю, продолжительность занятия - 2 академических часа. Академический час - 40 минут (на основании устава МБОУ ДО ДДТ «Юность»).

Цель программы: – развитие в подростках 12-17 лет навыков «4К» soft skills (коммуникативность, критическое мышление, креативность, командная работа) через игровую деятельность.

Задачи программы:

- формировать критическое мышление обучающихся через способность задавать правильные вопросы, анализировать, аргументировать и оценивать идеи и решения в процессе игровой деятельности;
- развивать навык креативного мышления обучающихся через способность находить, придумывать идеи и решения в процессе игровой деятельности;
- вырабатывать навык коммуникации у обучающихся через способность выражать и интерпретировать мысли, чувства и факты в процессе игровой деятельности;
- формировать кооперацию или сотрудничество обучающихся через эффективное взаимодействие с другими людьми и работу в командах средствами игровой деятельности.
- вырабатывать у обучающихся знания, умения и навыки в игровой деятельности;

Содержание программы
Учебный (тематический) план

№ п/п	Название раздела, темы	количество часов			формы аттеста- ции/ контроля
		всего	теория	практи- ка	
1.	Введение в программу. Входящее тестирование.	2	1	1	Анкетирование
2.	Настольные игры, на- правленные на развитие коммуникативности.	12	3	9	Турнир
3.	Настольные игры, на- правленные на развитие навыков командной ра- боты.	14	4	10	Турнир
4.	Настольные игры, на- правленные на развитие критического мышления.	16	4	12	Турнир
5.	Настольные игры и за- дания, направленные на развитие креативности. Проект по разработке новой игры.	20	6	14	Турнир Пре- зентация игр.
6.	Итоговые занятия: тур- нир по настольным иг- рам, создание видеоро- лика по игре, итоговое тестирование.	8	2	6	Турнир. Видеоролики по играм. Тестирование.
Итого часов		72	20	52	

Содержание учебного (тематического) плана

Раздел 1. Введение в программу. Входящее тестирование. (2 часа)

Теория. Какие бывают игры. Значение игры. Правила поведения во время иг-
ры. (1 час)

Практика. Анкетирование обучающихся. (1 час)

Раздел 2. Настольные игры, направленные на развитие коммуникативности.
(12 часов)

Теория. Знакомство с правилами настольных игр Джобсы, ПрофХ (с допол-
нением), Мистериум, Активити, Вечеринка на ура, Находка для шпиона (3
часа)

Практика. Игра в Джобсы, ПрофХ (с дополнением), Мистериум, Активити,
Вечеринка на ура, Находка для шпиона (9 часов)

Раздел 3. Настольные игры, направленные на развитие навыков командной работы. (14 часов)

Теория. Знакомство с правилами настольных игр Зомби в доме, Эластик, Галактика, Кёрлинг мини, Матрёшка мини, Клакс, Пандемия, Властелин колец. (4 часа)

Практика. Игра в Зомби в доме, Эластик, Галактика, Кёрлинг мини, Матрёшка мини, Клакс, Пандемия, Властелин колец. (10 часов)

Раздел 4. Настольные игры, направленные на развитие критического мышления. (16 часов)

Теория: Знакомство с правилами настольных игр Brainy Trainy, 21 шар, Крестики-нолики, Коридор, Царь горы, Кварто, Кортекс, Эволюция. Естественный отбор, Кольт Экспресс. (4 часа)

Практика. Игра в Brainy Trainy, 21 шар, Крестики-нолики, Коридор, Царь горы, Кварто, Кортекс, Эволюция. Естественный отбор, Кольт Экспресс. (12 часов)

Раздел 5. Настольные игры и задания, направленные на развитие креативности. (20 часов)

Теория. Знакомство с правилами настольных игр Бла-бла кубики, Диксит, Ты просто космос!, Концепт, Эмоциональный интеллект. Запуск вечеринки! Изучение этапов разработки проекта с помощью «Конструктора проектов» (6 часов).

Практика. Игра в Бла-бла кубики, Диксит, Ты просто космос!, Концепт, Эмоциональный интеллект. Запуск вечеринки! Создание и реализация проекта по созданию новой игры. (14 часов)

Раздел 6. Итоговые занятия (8 часов)

Теория. Подведение итогов освоения курса. (1 час)

Практика. Просмотр и обсуждение лучших игр, видеороликов по играм. Коллективное обсуждение итогов освоения программы и индивидуальное осмысление своей деятельности. Тестирование. Турнир по играм. Награждение победителей. (7 часов)

Планируемые результаты

Результаты освоения программы заключаются в формировании *личностных качеств* обучающихся:

- осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре;
- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе игровой деятельности.

Метапредметными результатами является формирование следующих универсальных учебных действий:

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы в процессе игровой деятельности;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения игровых задач;
- умение организовывать сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей.

Предметные результаты:

Обучающиеся должны знать:

- правила игр, предложенных программой;
- правила поведения во время игры, турнира;
- правила проведения турниров по изученным играм.

Обучающиеся должны уметь:

- играть в изученные на занятиях объединения игры;
- соблюдать правила поведения во время игры, турнира;
- объяснить правила игры новому игроку;
- провести игру, турнир.

Календарный учебный график

Календарный учебный график к программе оформляется по форме в соответствии с Положением о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе (Приложение № 30 к Пр. №1 от 15.01.2021г.) (таблица 2.1)

Таблица 2.1 Календарный учебный график

№ п/п	год обучения	дата начала занятий	дата окончания занятий	кол-во учебных недель	кол-во учебных дней	кол-во учебных часов	режим занятий	сроки проведения промежуточной и итоговой аттестации

Календарный учебный график представлен в Приложении №1 к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе социально-гуманитарной направленности «Настольные игры 4К».

Организационные условия реализации программы.

Материально-технические условия реализации.

Материальными условиями для освоения программы являются: кабинет, соответствующий нормам САНПИН для проведения занятий с группой обучающихся в количестве 10 человек (столы, стулья, стеллажи для хранения игр, шкафы для хранения оборудования, материалов)

оборудование: комплекты настольных игр: Джобсы, ПрофХ (с дополнением), Мистериум, Активити, Вечеринка на ура, Зомби в доме, Эластик, Галактика, Кёрлинг мини, Матрёшка мини, Клакс, Пандемия, Властелин колец, Brainy Trainy, 21 шар, Крестики-нолики, Коридор, Царь горы, Кварто, Кортекс, Эволюция. Естественный отбор, Бла-бла кубики, Диксит, Находка для шпиона, Ты просто космос!, Концепт, Кольт Экспресс, Эмоциональный интеллект. Запуск вечеринки!, набор «Конструктор проектов»

Ноутбук, телевизор для просмотра фильмов и видеороликов.

Принтер для распечатки турнирных таблиц и игровых элементов.

Фотоаппарат для съёмки видеороликов

Переносная портативная колонка.

Кадровое обеспечение. Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим опыт работы с детьми не менее года, образование – не ниже средне-профессионального, профильное или педагогическое.

Учебно-информационное обеспечение:

Tesera.ru — крупнейшая в рунете и постоянно пополняемая база данных о настольных играх, их создателях, связанных с ними проектах и событиях. Это не только энциклопедия, но и площадка для общения с другими игроками, поиска единомышленников.

PrintFun.ru — обширная коллекция бесплатных игр в формате «распечатай и играй». В каждом PDF-выпуске — одна или несколько игр, чтобы сыграть в которые потребуются только принтер, бумага и карандаши.

Ludology.ru — академический проект, систематизирующий знаний об играх всех типов — от азартных до спортивных, — а также изучающий их взаимодействие с другими областями жизни и культуры.

Igrology.ru — центральный сайт «Игрологии». Здесь собрана информация о проекте, открыт каталог лучших настольных игр на все случаи жизни, размещены демо-версии игр и другие материалы для игроков.

Формы аттестации и оценочные материалы

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: готовая работа, журнал посещаемости, материал анкетирования и тестирования (представлены в Приложении № 2 к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе социально-гуманитарной направленности «Настольные игры 4К»), протокол соревнований, фото, статья.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: аналитическая справка, готовое изделие, турнир.

Оценочные материалы.

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся:

– входной контроль - оценка стартового уровня образовательных возможностей учащихся при поступлении в объединение: анкетирование (Приложение №2 к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе социально-гуманитарной направленности «Настольные игры 4К»)

);

– текущий контроль - оценка уровня и качества освоения тем/разделов программы и личностных качеств учащихся (игра, рейтинг игроков и команд);

– промежуточный контроль - оценка уровня и качества освоения учащимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы по итогам изучения раздела, темы или в конце определенного периода обучения (турнир, рейтинг игроков и команд, изготовление игры);

– итоговый контроль - оценка уровня и качества освоения учащимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы по завершению учебного года или всего периода обучения по программе (турнир по играм, выявляющим основные знания, навыки и качества обучающегося, создание видеоролика по игре, тестирование).

Критерии оценивания теоретических знаний:

Высокий уровень – обучающийся знает изученный материал. Может дать развернутый, логически выдержанный ответ, демонстрирующий полное владение материалом. Понимает место излагаемого материала в общей системе изучаемого предмета. Свободно оперирует терминами, может их объяснить. Может объяснить порядок действий на уровне причинно-следственных связей. Понимает значение и смысл своих действий.

Средний уровень – обучающийся знает изученный материал, но для полного раскрытия темы требуются дополнительные вопросы. Взаимосвязь материала с другими разделами изучаемого предмета находит с помощью педагога, но комментирует самостоятельно. Знает термины, но употребляет их не достаточно. Может объяснить порядок действий, но совершает незначительные ошибки при объяснении теоретической базы своих действий. Низкий уровень – обучающийся фрагментарно знает изученный материал. Изложение материала сбивчивое, требующее корректировки наводящими вопросами. Не может самостоятельно встроить материал темы в общую систему полученных знаний, требуется значительная помощь педагога

Критерии оценивания практических навыков и умений:

Высокий уровень – обучающийся умеет самостоятельно подготовиться к выполнению предстоящей задачи. Последовательность действий отработана. Порядок действия выполняется аккуратно; тщательно; в оптимальном временном режиме. Видна нацеленность на конечный результат. Результат не требует исправлений.

Средний уровень – обучающийся умеет самостоятельно подготовиться к выполнению предстоящей задачи, но не учитывает всех нюансов ее выполнения. Для активизации памяти самостоятельно используются алгоритмические

подсказки. Порядок действия выполняется аккуратно, видна нацеленность на конечный результат. Результат требует незначительной корректировки. Низкий уровень – подготовительные действия носят сумбурный характер, недостаточно эффективны или имеют ряд упущений, но в целом направлены на предстоящую деятельность. Порядок действий напоминает педагогом. Порядок действий выполняется аккуратно, но нацелено на промежуточный результат. Результат в целом получен, но требует серьезной доработки. Измерить 4К компетенции традиционными инструментами невозможно, можно только наблюдать их проявления, индикаторы. Индикатором может быть поведение, продукт, достижение. Основные инструменты для оценки компетенций/навыков «4К» и мониторинга их прогресса — это критериальная оценочная рубрика.

Оценка прогресса в критическом мышлении, креативности, коммуникации и кооперации

Вид навыков Этапы	Креативность	Критическое мышление	Коммуникация	Кооперация	Прогресс
Включение в деятельность	Схватывает, исследует, создает и предлагает разные идеи и подходы.	Анализирует, определяет сильные и слабые стороны в аргументах. Берет под сомнение предположения, объясняет свои предложения. Аргументирует свои идеи и решения.	Задает вопросы и отвечает одноклассникам. Спрашивает непонятное в рассуждениях одноклассников. Разъясняет свои идеи.	Выслушивает предложения и аргументы одноклассников. Предлагает взять на себя определенную часть работы	Уровень 1. Пассивный. Участвует в обсуждении задания. Уровень 2. Ведомый. Задает вопросы на понимание задания. Обращается за помощью. Развивает предложенные кем-то идеи. Спрашивает непонятное в рассуждениях других. Уровень 3. Инициатор. Предлагает свои идеи. Контролирует выполнение задания. Уровень 4. Стратег. Отвечает на вопросы по сути задания. Берет под сомнение свои предположения и высказываемые другими. Меняет, развивает предложение с учетом ситуации. Учитывает аргументы других в своих действиях
Участие в решении	Воспринимает, наблюдает	Понимает контекст и границы	Выслушивает чужие аргументы и	Встраивает свою работу в работу ко-	Уровень 1. Пассивный. Выполняет порученную часть работы. Уровень

нии	ет за деятельностью группы. Исследует, учитывает подходящий опыт и информацию. Находит оригинальное решение. Устанавливает связи, интегрирует знания из разных предметов для решения проблемы. Применяет умения в нестандартной ситуации.	проблемы. Анализирует и сравнивает различные подходы, идеи и мнения. Определяет пробелы в знаниях и предлагает/планирует решение/действия.	соглашается с чужими предложениями. Объясняет свою позицию одноклассникам.	манды. Учитывает в своих действиях чужие предложения.	2. Ведомый. Исследует, учитывает подходящий опыт и информацию. Находит оригинальное решение. Устанавливает связи, интегрирует знания из разных предметов для решения проблемы. Применяет умения в нестандартной ситуации и сравнивает различные подходы, идеи и мнения. Определяет пробелы в знаниях и предлагает/планирует решение/действия. Контролирует точность выполнения предложениями. Объясняет свою позицию одноклассникам своих действиях чужие предложения. Ищет способ приложить базовые умения к нестандартной ситуации. Выделяет известное и неизвестное. Уровень 3. Инициатор. Находит аналогичную ситуацию, привлекает свой опыт. Выделяет известное и неизвестное, отмечает значимые факторы в условии. Формулирует вопросы по ходу решения. Находит оригинальное решение. Выступает инициатором контроля и проверки. Уровень 4. Стратег. Объясняет, обосновывает ход решения. Очерчивает границы задания. Реагирует на разные идеи и решения. Соглашается или нет. Реагирует на нарушения логики решения. Корректирует
-----	---	--	--	---	--

					неправильное решение
Презентация результатов	Видит новые интересные решения проблемы и понимает их возможные последствия	Оценивает/подтверждает мнения/решения на основе логических этических или иных критериев. Признает/осознает предвзятость и неполноту собственных мнений/решений. Оценивает идеи, сравнивает решения	Определяет свой вклад в работу команды. Предлагает компромиссно решение. Умеет описать свою роль в процессе коммуникации. Умеет доходчиво представить обсуждаемый вопрос, прояснить непонятные собеседнику моменты, выделить значимые акценты	Разделяет ответственность за выполнение работы группой. Демонстрирует солидарность с общими целями команды, ориентацию на достижение общего результата. Отвечает на вопросы о ходе работы группы, приглашает к ответу других участников групповой работы	Уровень 1. Пассивный. Доволен своей работой. Уровень 2. Ведомый. Сравнивает результаты своей работы с другими. Уровень 3. Возможные последствия этических или иных критериев. Признает/осознает предвзятость и неполноту собственных мнений/решений. Оценивает идеи, сравнивает решения. Умеет описать свою роль в процессе коммуникации. Умеет доходчиво представить обсуждаемый вопрос, прояснить непонятные собеседнику моменты, выделить значимые акценты солидарность с общими целями команды, ориентацию на достижение общего результата. Отвечает на вопросы о ходе работы группы, приглашает к ответу других участников групповой работы. Инициатор. Оценивает результат на основе критериев. Отмечает наиболее интересные и другие идеи. Уровень 4. Стратег. Признает свои ограничения. Видит возможности улучшения

Результаты диагностики достижений обучающихся за учебный год оформляются в сводную таблицу (Приложение №3 к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе социально-гуманитарной направленности «Настольные игры 4К»), на основании которой делаются выводы об успешности освоения программы.

Методические материалы

- **методы обучения:** наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, исследовательский, проблемный; игровой, проектный;
- **методы воспитания:** убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация;
- **формы организации образовательного процесса:** индивидуально-групповая и групповая;
- **формы организации учебного занятия:** беседа, защита проектов, игра, практическое занятие, турнир, командная игра;
- **педагогические технологии:**
 - **игровые технологии** (авторы: К.Д. Ушинский, Ф. Шиллер, П.П. Блонский, А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин, С.А. Шмаков, Л.С. Выгодский). Цели использования игровой технологии на занятиях: расширение кругозора, познавательная деятельность; формирование определенных умений и навыков, необходимых в жизни; развитие общеучебных умений и навыков, воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности. развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения, способность самостоятельно мыслить и принимать взвешенные решения, приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия. Функции игры: развлекательно-рекреативная, коммуникативная, включая межнациональную коммуникацию, самореализация, игротерапевтическая, диагностическая, коррекционная, социализирующая. Роль педагога во время игры: педагог действует совместно с детьми в роли одной из играющих сторон; педагог находится в роли наблюдателя или болельщика; педагог участвует в игре в роли ведущего, арбитра, эксперта, консультанта. Каждая игра на занятии помогает решать определенные задачи: развивать функции мозга, коммуникативные умения, психические процессы, познавательную активность и самостоятельность мыслительной деятельности учащихся, воспитывать черты личности, воспитывать волю к победе, целеустремленность.
 - **групповая технология** (авторы – В.К. Дьяченко, И.Б. Первин, М.Д. Виноградова, Н.Е. Щуркова.). Групповое обучение — это использование малых групп (3-7 человек) в образовательном процессе. Оно предполагает такую организацию работы, при которой обучающиеся тесно взаимодействуют между собой, что влияет на развитие их речи, коммуникативности, мышления, интеллекта и ведет к взаимному обогащению. Главное условие групповой работы заключается в том, что непосредственное взаимодействие обучающихся осуществляется на партнерской основе. Это создает комфортные условия в общении для всех, обеспечивает взаимопонимание между членами группы.

- личностно-ориентированное развивающее обучение (автор Якиманская И.С.) ставит в центр всей образовательной системы личность ребенка, обеспечение комфортных, бесконфликтных и безопасных условий ее развития, реализации ее природных потенциалов. Предусматривает дифференцированный подход к обучению с учетом уровня интеллектуального развития ребенка, его способностей и задатков.

- проблемное обучение (авторы идеи: Т.В. Кудрявцев, А. М. Матюшкин, М. И. Махмутов, В. Оконь, В.Н. Максимова и др.) помогает в формировании и развитии способности к творческой деятельности и потребности в ней. Цель проблемного обучения: усвоение не только результатов какого-либо познания, но и самого пути получения этих результатов, она включает еще и формирование познавательной самостоятельности обучающегося, и развитие его творческих способностей (помимо овладения системой знаний, умений и навыков и формирования мировоззрения). Акцент делается на развитие логического мышления. Мыслительный процесс начинается тогда, когда перед обучающимися возникает задача или проблема, у которой нет готового способа решения. Психологи говорят, что мышление начинается с удивления, недоумения или с противоречия. В современных настольных играх «готовых ходов» нет. В результате использования проблемного обучения приходит понимание, что каждое действие в настольной игре приводит к тому или иному результату, той или иной цели; дети приобретают навыки планирования и возможность увидеть результаты своих действий; развивается нестандартное, творческое мышление.

- здоровьесберегающие технологии (авторы: В.А.Лищук, Н.М. Амосов, И.И. Брехман) направлены на сохранение здоровья обучающихся. Беседы о здоровом образе жизни проводятся в течение всего учебного года по 10-15 минут. Общий инструктаж по технике безопасности обязательно проводится 1 раз в полугодие. На занятиях обучающиеся получают эмоциональную разрядку, снятие зажатости и напряжения, восстановление положительного энергетического тонуса. Просветительские беседы о здоровом образе жизни способствуют формированию навыков этого образа жизни.

- 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 подгруппы, возможно индивидуальные игры.

Физкультминутка и/или беседа о здоровом образе жизни.

Продолжение игры, анализ игры.

Рефлексия, обсуждение занятия

- дидактические материалы

Настольные игры, направленные на развитие коммуникативности.

Джобсы, ПрофХ (с дополнением), Мистериум, Активити, Вечеринка на ура, Находка для шпиона.

Настольные игры, направленные на развитие навыков командной работы.

Зомби в доме, Эластик, Галактика, Кёрлинг мини, Матрёшка мини, Клакс, Пандемия, Властелин колец.

Настольные игры, направленные на развитие критического мышления.

Brainy Trainy, 21 шар, Крестики-нолики, Коридор, Царь горы, Кварто, Кортекс, Эволюция. Естественный отбор.

Настольные игры, направленные на развитие креативности. Бла-бла кубики, Диксит, Ты просто космос, Концепт, Эмоциональный интеллект. Запуск вечеринки, набор «Конструктор проектов»

Список литературы

1. Волков Б.С. Возрастная психология В 2 частях Часть 2 От младшего школьного возраста до юношества. -Владос, 2010 г
2. Зайцев В.С. Игровые технологии в профессиональном образовании : учебно-методическое пособие. – Челябинск: Издательство «Библиотека А. Миллера», 2019.
3. Компетенции «4К»: формирование и оценка на уроке: Практические рекомендации / авт.-сост. М. А. Пинская, А. М. Михайлова. — М.: Корпорация «Российский учебник», 2019. — 76 с. 9
4. Развитие soft skills в системе дополнительного образования. Методические рекомендации. Сост. Степанова Т. А.,- СПб: ГБУ ДО ДДЮТ «На Ленинской»,2020.

Приложение №1 к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Настольные игры 4К».

Календарный учебный график

№ п\п	год обучения	дата начала занятий	дата окончания занятий	кол-во учебных недель	кол-во учебных <small>пней</small>	кол-во учебных <small>часов</small>	режим занятий	сроки проведения промежуточной и итоговой аттестации
1	2022-2023	01.11.2022	31.05.2023	29	29	58	1 раз в неделю, 2 академических часа, академический час – 40 минут	промежуточная: 26.12.2022-30.12.2022 итоговая: 24.05.2023-31.05.2023

**Анкета учащимся по выявлению уровня самооценки
(по Р.В. Овчаровой)**

2 – да; 1 – трудно сказать; 0 – нет.

Вопросы:

1. Мне нравится создавать фантастические проекты.
2. Могу представить себе то, чего не бывает на свете.
3. Буду участвовать в том деле, которое для меня ново.
4. Быстро нахожу решения в трудных ситуациях.
5. В основном стараюсь обо всем иметь свое мнение.
6. Мне нравится находить причины своих неудач.
7. Стараюсь дать оценку поступкам и событиям на основе своих убеждений.
8. Могу обосновать: почему мне что-то нравится или не нравится.
9. Мне нетрудно в любой задаче выделить главное и второстепенное.
10. Убедительно могу доказать правоту.
11. Умею сложную задачу разделить на несколько простых.
12. У меня часто рождаются интересные идеи.
13. Мне интереснее работать творчески, чем по-другому.
14. Стремлюсь всегда найти дело, в котором могу проявить творчество.
15. Мне нравится организовывать своих товарищей на интересные дела.
16. Для меня важно, как оценивают мой труд окружающие.

Результат:

24-32 балла – высокий уровень;

12-24 балла – средний;

0-12 баллов – низкий.

Методика изучения участия в совместной деятельности

Вам предлагается определить, что и в какой степени привлекает вас в совместной деятельности. Для ответа используется следующая шкала: 3 — привлекает очень сильно; 2 — привлекает в значительной степени; 1 — привлекает слабо; 0 — не привлекает совсем.

Фамилия, имя обучающегося _____

Что привлекает в деятельности:

1. Интересное дело.
2. Общение с разными людьми.
3. Помощь товарищам
4. Возможность передать свои знания.
5. Творчество.
6. Приобретение новых знаний, умений
7. Возможность руководить другими.
8. Участие в делах своего коллектива.
9. Вероятность заслужить уважение товарищей
10. Сделать доброе дело для других.
11. Выделиться среди других
12. Выработать у себя определенные черты характера.

Уровень сформированности компетенции	Баллы	%
Высокий	29-36	80-100
Выше среднего	22-28	60-79
Средний	16-21	45-59
Ниже среднего	9-15	25-44
Низкий	4-8	10-24
Очень низкий	0-3	0-9

Методика изучения социализированности

(социальной адаптированности, активности, автономности, нравственной воспитанности) личности учащихся (по М.И. Рожкову)

Цель: выявить уровень социальной адаптированности, активности, автономности и нравственной воспитанности учащихся.

Ход проведения: учащимся предлагается прочитать (прослушать) 20 суждений и оценить степень своего согласия с их содержанием по следующей шкале:

4 – всегда; **3** – почти всегда; **2** – иногда; **1** – очень редко; **0** – никогда.

1. Стараюсь слушаться во всём своих учителей и родителей.
2. Считаю, что всегда надо чем-то отличаться от других.
3. За что бы я ни взялся – добиваюсь успеха.
4. Я умею прощать людей.
5. Я стремлюсь поступать так же, как и все мои товарищи.
6. Мне хочется быть впереди других в любом деле.
7. Я становлюсь упрямым, когда уверен, что я прав.
8. Считаю, что делать людям добро – это главное в жизни.
9. Стараюсь поступать так, чтобы меня хвалили окружающие.
10. Общаясь с товарищами, отстаиваю своё мнение.

11. Если я что-то задумал, то обязательно сделаю.
12. Мне нравится помогать людям.
13. Мне хочется, чтобы со мной все дружили.
14. Если мне не нравятся люди, то я не буду с ними общаться.
15. Стремлюсь всегда побеждать и выигрывать.
16. Переживаю неприятности других, как свои.
17. Стремлюсь не ссориться с товарищами.
18. Стараюсь доказать свою правоту, даже если с моим мнением не согласны окружающие.
19. Если я берусь за дело, то обязательно доведу его до конца.
20. Стараюсь защитить тех, кого обижают.

Чтобы быстрее и легче проводить обработку результатов, необходимо изготовить для каждого учащегося бланк, в котором против номера суждения ставится оценка.

1 5 9 13 17

2 6 10 14 18

3 7 11 15 19

4 8 12 16 20

Обработка полученных данных

Среднюю оценку социальной адаптированности учащихся получают при сложении всех оценок первой строчки и делении этой суммы на пять. Оценка автономности высчитывается на основе аналогичных операций со второй строчкой. Оценка социальной активности – с третьей строчкой. Оценка приверженности детей гуманистическим нормам жизнедеятельности (нравственности) – с четвертой строчкой. Если получаемый коэффициент больше трех, то можно констатировать высокую степень социализированности ребенка; если же он больше двух, но меньше трех, то это свидетельствует о средней степени развития социальных качеств. Если коэффициент окажется меньше двух баллов, то можно предположить, что отдельный учащийся (или группа учеников) имеет(ют) низкий уровень социальной адаптированности.

Приложение №3 к дополнительной образовательной общеразвивающей программе «Настольные игры 4К».

Итоговая аттестация. Группа №

№	ФИ обучающегося	Уровень теоретической подготовки (в, ср, н)	Степень сформированности практических умений и навыков (в, ср, н)	Уровень личностных качеств 4К обучающихся в условиях ДООП (п, в, и, с)	Освоение ДООП в %	Завершение обучения

Приложение №4 к дополнительной
общеобразовательной общеразвивающей
программе «Настольные игры 4К».

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования дом детского творчества «Юность»**

СОГЛАСОВАНО:
методист МБОУ ДО ДДТ «Юность»
_____ Трифонова А. И.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА НА 2022 – 2023 уч. год
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программе «Настольные игры 4К»

Форма реализации программы – очная;
Год обучения – первый;
Возраст обучающихся – 12-17 лет.

Составитель:
Булатова С.В.
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.	Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	Социально-гуманитарная направленность
2.	Уровень сложности дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	Стартовый уровень сложности
3.	<p>Особенности обучения в текущем учебном году по дополнительной общеразвивающей программе: особенности реализации <u>содержания</u>, подготовка к <u>знаменательным датам</u>, юбилеям детского объединения, учреждения, <u>реализация проектов</u>).</p> <p>Изменения содержания, необходимые для обучения <u>в текущем учебном году</u> и их обоснование (информация об <u>изменении содержательной части</u> дополнительной общеразвивающей программы, обоснование изменений (причины замены тем)</p>	Изменения содержания в текущем учебном году не предусмотрено.
4.	<p>Особенности организации образовательного процесса по дополнительной общеразвивающей программе с указанием:</p> <ul style="list-style-type: none"> • количества учебных часов по программе; • количества учебных часов согласно расписанию; • информации об изменении сроков и/или времени изучения отдельных тематических блоков 	<p>Количество учебных часов по программе – 72 часа;</p> <p>количество учебных часов согласно расписанию - недостающее количество часов будет компенсировано объединением тем, посвященных повторению материала, турниров по последним разделам программы.</p>

	(разделов, модулей) с указанием причин и целесообразности изменений, описание резервов, за счет которых они будут реализованы	
5.	Цель рабочей программы на <u>текущий</u> учебный год для конкретной учебной группы	развитие в подростках 12-17 лет навыков «4К» soft skills (коммуникативность, критическое мышление, креативность, командная работа) через игровую деятельность
6.	Задачи на текущий учебный год для конкретной учебной группы	<ul style="list-style-type: none"> - формировать критическое мышление обучающихся через способность задавать правильные вопросы, анализировать, аргументировать и оценивать идеи и решения в процессе игровой деятельности; - развивать навык креативного мышления обучающихся через способность находить, придумывать идеи и решения в процессе игровой деятельности; - вырабатывать навык коммуникации у обучающихся через способность выражать и интерпретировать мысли, чувства и факты в процессе игровой деятельности; - формировать кооперацию или сотрудничество обучающихся через эффективное взаимодействие с другими людьми и работу в командах средствами игровой деятельности. - вырабатывать у обучающихся знания, умения и навыки в игровой деятельности.
7.	Режим занятий в <u>текущем учебном году</u> (указать продолжительность и количество занятий в неделю со всеми <u>вариантами</u> и обоснованием <u>выбора варианта</u> , продолжительность учебного часа, если она отличается от академического часа)	1 занятие в неделю, продолжительность занятия - 2 академических часа, академический час - 40 минут.
8.	Формы занятий (пояснить, чем обусловлен <u>выбор конкретных форм учебных занятий</u> и их сочетание <u>между собой</u>)	Беседа, защита проектов, игра, практическое занятие, турнир, командная игра.
9.	Ожидаемые результаты в <u>текущем учебном году</u> и <u>форма проведения промежуточной и итоговой аттеста-</u>	<p>Личностные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> - формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре;

<p><u>ЦИИ</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и обществах; - формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе игровой деятельности. <p>Метапредметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы в процессе игровой деятельности; - умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения игровых задач; - умение организовывать сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение; - умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей. <p><i>Предметные результаты:</i></p> <p>Обучающиеся должны знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - правила игр, предложенных программой; - правила поведения во время игры, турнира; - правила проведения турниров по изученным играм. <p>Обучающиеся должны уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - играть в изученные на занятиях объединения игры; - соблюдать правила поведения во время игры, турнира; - объяснить правила игры новому игроку. <p>Формы аттестации: игра, турнир, создание и презентация игры, видеоролика, тестирование</p>
-------------------	---

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
 по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
 программе «Настольные игры 4К»
 на 2022-2023 учебный год

№ п/п	Дата проведения занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Формы контроля
1		Введение в программу. Входящее тестирование.	2	беседа	тестирование
2		Настольные игры, направленные на развитие коммуникативности, игра Джобсы	2	игра	наблюдение
3		Развитие коммуникативности, игра ПрофХ	2	игра, беседа	устный опрос
4		Развитие коммуникативности, игра Мистериум	2	игра	устный опрос
5		Развитие коммуникативности, игры Активити, Вечеринка на ура,	2	игра	наблюдение
6		Развитие коммуникативности, игра Находка для шпиона	2	игра	наблюдение
7		Турнир по изученным играм	2	турнир	турнир
8		Настольные игры, направленные на развитие навыков командной работы. Знакомство с правилами настольной игры Зомби в доме,	2	игра, беседа	устный опрос
9		Развитие навыков командной работы, игры Эластик, Галактика	2	игра	наблюдение
10		Развитие навыков командной работы, игры Кёрлинг мини, Матрёшка мини	2	игра	наблюдение
11		Развитие навыков командной работы, игра Клакс	2	игра	наблюдение
12		Развитие навыков командной работы, игра Пандемия	2	игра, беседа	устный опрос
13		Развитие навыков командной работы, игра Властелин колец	2	игра	наблюдение
14		Турнир по изученным играм	2	турнир	турнир
15		Настольные игры, направленные на развитие критического мышления. Знакомство с правилами настольной игры Brainy Trainy	2	игра	наблюдение
16		Развитие критического мышления, игры 21 шар, Крестики-нолики	2	игра	наблюдение
17		Развитие критического мышления, игра Царь горы	2	игра	наблюдение

18	Развитие критического мышления, игры Коридор, Кварто	2	игра	наблюдение
19	Развитие критического мышления, игра Кортекс	2	игра	наблюдение
20	Развитие критического мышления, игра Кольт Экспресс	2	игра, беседа	устный опрос
21	Развитие критического мышления, игра Эволюция. Естественный отбор	2	игра	наблюдение
22	Турнир по изученным играм	2	турнир	турнир
23	Настольные игры и задания, направленные на развитие креативности. Знакомство с правилами настольной игры Бла-бла кубики	2	игра	наблюдение
24	Развитие креативности, игра Диксит	2	игра	наблюдение
25	Развитие креативности, игра Ты просто космос!	2	игра, беседа	наблюдение
26	Развитие креативности, игра Концепт	2	игра	наблюдение
27	Развитие креативности, игра Эмоциональный интеллект. Запуск вечеринки!	2	игра	наблюдение
28	Турнир по изученным играм	2	турнир	турнир
29	Изучение этапов разработки проекта с помощью «Конструктора проектов»	2	игра, беседа	устный опрос
30	Разработка игры	2	практическая работа, беседа	наблюдение
31	Изготовление игровых компонентов	2	практическая работа	готовая игра
32	Презентация игр	2	презентация игры	презентация игры
33	Просмотр и обсуждение лучших игр, создание видеороликов по играм.	2	практическая работа	видеоролик по игре
34	Подведение итогов освоения программы и индивидуальное осмысление своей деятельности. Тестирование.	2	беседа,	тестирование
35	Турнир индивидуальных участников.	2	турнир	турнир
36	Турнир командный. Награждение обучающихся по итогам года.	2	турнир	турнир