

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 79 Калининского
района Санкт-Петербурга**

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
ГБОУ СОШ № 79 Калининского района
Санкт-Петербурга
Протокол № 1 от 30.08.2023 г.

УТВЕРЖДЕНА
Директор ГБОУ СОШ № 79
Калининского района
Санкт-Петербурга
_____ Т.Н. Акимова
Приказ № 66-о от 30.08.2023г.

**Дополнительная общеразвивающая программа
«НИИ «КОНТАКТ» (настольные интеллектуальные игры)»**

Срок освоения: 18 дней

Возраст обучающихся: 12-17 лет

Разработчик:
Андреева Татьяна Ивановна,
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность

Дополнительная общеразвивающая программа «НИИ «Контакт» (настольные интеллектуальные игры)» относится к *социально-педагогической (социально-гуманитарной) 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.

Уровень освоения программы

Уровень освоения программы – общекультурный.

Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на 36 часов, 12 дней обучения.

Цель программы: обучение подростков моделям социального взаимодействия через освоение механизмов/стратегий 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).

Организационно-педагогические условия реализации программы

Язык реализации программы: государственный язык Российской Федерации – русский.

Форма обучения: очная.

Условия набора в коллектив

На обучение принимаются все желающие учащиеся среднего и старшего школьного возраста 12-17 лет без специальной подготовки.

Наполняемость группы: не менее 15 человек.

Формы организации занятий

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

Формы проведения занятий

- *практическое занятие:* игры в парах, в командах внутри группы, разбор и поиск оптимальных стратегий для возникших за игровым столом сценариев;
- *турнир:* демонстрация учащимися знаний, умений, навыков в игровом турнире.

Формы организации деятельности учащихся на занятии

- *фронтальная:* работа педагога со всеми учащимися одновременно (беседа, показ, объяснение, разбор правил игр и т.п.);
- *групповая:* организация работы (совместные действия, общение, взаимопомощь) в малых группах (группы могут выполнять одинаковые или разные задания в рамках игры, состав группы может меняться в зависимости от цели деятельности и правил игры), в т.ч. в парах (объяснение правил игры друг другу, игры на бумаге);
- *коллективная:* турнир;
- *индивидуальная:* организуется работа с учащимися с целью разбора индивидуальных ситуаций.

Материально-техническое оснащение программы

Для реализации данной программы требуется:

- учебное помещение с 3 столами, рассчитанными каждый на 4-6 человек;
- стулья по количеству учащихся;
- учебная доска;
- комплекты настольных игр, предложенных в программе (по 2 набора каждой игры): «Колонизаторы», «Монополия», «Каркассон», «Билет на поезд», «Страшные сказки», «Бэнг», «Подземелья и Драконы», «Воображарий», «Мафия».

Для работы учащиеся приносят самостоятельно карандаш, ручку, тетрадь.

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.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	3	1	2	Опрос
2.	Экономические игры	3	1	2	Игра Наблюдение
3.	Логические игры	3	1	2	Игра Наблюдение
4.	Абстрактно-логические игры	3	1	2	Игра Наблюдение
5.	Настольные игры для компании	3	1	2	Игра Наблюдение
6.	Игры по истории	3	1	2	Игра Наблюдение
7.	Стратегические игры	3	1	2	Игра Наблюдение
8.	Кооперативные игры	3	1	2	Игра Наблюдение
9.	Американская школа игр	3	1	2	Игра Наблюдение
10.	Английская школа игр	3	1	2	Игра Наблюдение
11.	Детективные игры	3	1	2	Игра Наблюдение
12.	Итоговое занятие	3	1	2	Игровой турнир
Итого:		36	12	24	

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

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).

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Вводное занятие

Теория. Цель и задачи обучения по программе. Настольные игры и их роль в жизни человека. История настольных игр.

Практика. Игры на знакомство. Опрос на выявление знаний о настольных играх. Игра в познавательные настольные игры, которые существовали в древности: «Королевская игра Ура», «Сенет», «Манкала».

Формы контроля: опрос.

2. Экономические игры

Теория. «Время-деньги». Распределение ресурсов. Правила экономических игр.

Практика. Игра в «Монополию».

Формы контроля: наблюдение за ходом игры в соответствии с показателями текущего контроля.

3. Логические игры

Теория. «Логика приведет вас из пункта А в пункт Б». Выбор тактики. Правила логических игр.

Практика. Игра в «Воображарий».

Формы контроля: наблюдение за ходом игры в соответствии с показателями текущего контроля.

4. Абстрактно-логические игры

Теория. «Кто умнее - тот победит скорее». Дуэльные игры. Правила абстрактно-логических игр.

Практика. Игры на бумаге (Крестики-нолики, Цитадель).

Формы контроля: наблюдение за ходом игры в соответствии с показателями текущего контроля.

5. Настольные игры для компании

Теория. «Делу время – потехе час». Ситуативные игры. Противостояние влиянию соперника.

Правила настольных игр для компании.

Практика. Игра в «Страшные сказки».

Формы контроля: наблюдение за ходом игры в соответствии с показателями текущего контроля.

6. Игры по истории

Теория. «Из истории мы черпаем опыт, на основе опыта образуется самая живая часть нашего практического ума». Поиск аналогий, сравнений. Анализ и прогноз. Правила игр по истории.

Практика. Игра в «Колонизаторы».

Формы контроля: наблюдение за ходом игры в соответствии с показателями текущего контроля.

7. Стратегические игры

Теория. «Нет недостижимых целей, есть неправильные стратегии!». Понятие «стратегия». Виды стратегий в играх. Выбор стратегии. Правила стратегических игр.

Практика. Игра в «Билет на поезд».

Формы контроля: наблюдение за ходом игры в соответствии с показателями текущего контроля.

8. Кооперативные игры

Теория. «Попал в стаю – лай не лай, а хвостом вилай». Взаимодействие в социуме. Понятие и правила кооперативных игр. Создание персонажа.

Практика. Игра в «Подземелья и Драконы».

Формы контроля: наблюдение за ходом игры в соответствии с показателями текущего контроля.

9. Американская школа игр

Теория. «Сначала мы станем лучшими, а уж потом станем первыми». Социум и его условия. Соперничество и конкуренция. Правила игр американской школы.

Практика. Игра в «Бэнг».

Формы контроля: наблюдение за ходом игры в соответствии с показателями текущего контроля.

10. Английская школа игр

Теория. «Гармония – стихия позитивных отношений». Бесконфликтное существование. Правила игр английской школы.

Практика. Игра в «Каркассон».

Формы контроля: наблюдение за ходом игры в соответствии с показателями текущего контроля.

11. Детективные игры

Теория. «Знанию всегда предшествует предположение». Выдвижение гипотез. Правила детективных игр.

Практика. Игра в «Мафию».

Формы контроля: наблюдение за ходом игры в соответствии с показателями текущего контроля.

12. Итоговое занятие

Теория. Правила игровых турниров.

Практика. Турнир на основе изученных игр. Анализ результатов обучения.

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.

МЕТОДИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Методические 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:

Раздел программы, темы	ЭОР
Настольные игры и их роль Настольные игры для компании Стратегические игры Американская школа игр Детективные игры	https://ru.boardgamearena.com
Экономические игры Игры по истории Английская школа игр	https://tabletopia.com/
Логические игры Абстрактно-логические игры Кооперативные игры	https://vk.com/games/genres/board?ysclid=llundwael2646910568
Турнир по настольным играм	https://www.gambler.ru

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.rolemaster.ru – российский портал настольных и ролевых игр.
2. www.ludology.ru – информационный сайт об истории и развитии игр.
3. 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

Виды контроля	Формы контроля
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, умеет убеждать других в правильности своего выбора	1
«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
ИТОГО (максимальный балл)			8

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.																																
6.																																
7.																																
8.																																
9.																																
10.																																
11.																																
12.																																
13.																																
14.																																
15.																																
16.																																
17.																																
18.																																
19.																																
20.																																
21.																																

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.									
8.									
9.									
10.									
11.									
12.									
13.									
14.									
15.									
16.									
17.									
18.									
19.									
20.									
21.									