

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«КАЗАНСКИЙ ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ»

Рассмотрено на заседании  
Педагогического совета  
МАУ ДО «Казанский центр  
развития детей»

Протокол № 19  
от «08» 08 2025 года

Утверждаю

Директор

МАУДО «Казанский центр  
развития детей»

Е.В. Терентьева

Приказ № 41

от «08» 08 \* 2025 года



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА**

**«Время играть»**

**Направленность:** социально-гуманитарная

**Срок реализации:** 1 год (68 часов)

**Возраст учащихся:** 7 – 15 лет

**Уровень программы:** базовый

**Автор-составитель:**  
Калентьева Мария Сергеевна  
педагог дополнительного образования

с. Казанское 2025 г.

## Паспорт программы

1	Название организации	МАУ ДО «Казанский центр развития детей»
2	Название программы	«Время играть»
3	Направленность	Социально-гуманитарная
4	Срок реализации	68 часов
5	Возраст учащихся	7-15 лет
7	Автор - составитель	Калентьева Мария Сергеевна
8	Цель	Интеллектуальное и эмоциональное развитие обучающихся посредством настольных игр.
9	Задачи	<p><b>Обучающие:</b></p> <p>1) научить решать предлагаемые в игре развивающие задачи;</p> <p>2) научить анализировать последовательность своих действий, самостоятельно принимать решения, планировать свои действия, контролировать эмоции;</p> <p>3) формировать умение работать в команде, воспитывать чувства ответственности, взаимопомощи;</p> <p>4) формировать и развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, уважать мнение других;</p> <p>5) формировать навыки творческого мышления;</p> <p><b>Развивающие:</b></p> <p>1) развивать психические процессы: различные виды памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;</p> <p>2) развивать умение решать нестандартные задачи;</p> <p>3) развивать познавательную активность и самостоятельность мыслительной деятельности учащихся;</p> <p><b>Воспитательные:</b></p> <p>1) воспитывать волю к победе, целеустремленность.</p> <p>2) сформировать у обучающихся высокую общую культуру, нравственные, морально-психологические, деловые и организаторские качества.</p>

10	Планируемый результат	<p><b>Должны знать:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) существующие в мире игровые направления в настольных играх;</li> <li>2) названия простых настольных игр, предусмотренных программой и правила игры в них;</li> <li>3) нормы и правила поведения общения со сверстниками в обществе.</li> </ol> <p><b>Должны уметь:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4) работать в группе, проявлять умение взаимодействовать и ладить со сверстниками в совместной игре;</li> <li>5) бережно относиться к настольным играм;</li> <li>6) придерживаться игровых правил в разученных играх;</li> <li>7) доводить начатую игру до конца;</li> <li>8) принимать самостоятельные решения.</li> </ol>
11	Адресат программы	<p>МАУ ДО «Казанский центр развития детей» ул. Ленина 16</p> <p>Сетевое взаимодействие:</p> <p>МАОУ Новоселезневская СОШ, ул. Школьная 21</p> <p>МАОУ Казанская СОШ, ул. Ленина 64</p>

### **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Время играть» разработана в соответствии с нормативными требованиями:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (ред. от 25.12.2023);
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р);
3. Указ Президента России от 07 мая 2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года;
4. Указ Президента РФ от 09 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
5. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной по дополнительным общеобразовательным программам»;
6. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации «О направлении методических рекомендаций по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий от 31 января 2022 г. N ДГ-245/;
7. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
8. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
9. Приказ Минпросвещения России от 03 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (изм. 21.04.2023 г.);
10. Постановление «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21» "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания", от 28 января 2021 года N 2. (с изменениями на 30 декабря 2022 года);

11. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" 22 декабря 2020;

12. Приказ ДОиН ТО, ДФКСиДО ТО, ДК ТО, ДСР ТО, ДИ ТО от 28 июля 2022 г. № 556/325/1285/315-п/151-од «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, 1 этап (2022-2024 годы) в Тюменской области».

### **Актуальность.**

Сейчас во всем мире активно развивается направление настольных игр. Они изменились, стали другими. Современные, качественные настольные игры — это уже не просто "ходилки". Это ролевые игры для детей и взрослых, моделирующие различные ситуации или особенности какой-либо профессии, направленные на развитие интеллекта игроков, яркое и образное ассоциативное мышление, стремление логически выстраивать события, умение искать нестандартные выходы из ситуации — всему этому учат настольные игры.

Во время игр ребенок учится поддерживать общение с людьми, лучше понимать друг друга, они оказывают благотворное влияние на умственное и психическое развитие детей. Играя с ребёнком, можно закреплять определенные знания, развить фантазию, сообразительность, логику, память, целостное и зрительное восприятие, наглядно-образное мышление, самостоятельность. С помощью игр развиваются такие мыслительные операции как анализ, синтез, сравнение. Например, ребёнок учится анализировать последовательность своих действий во время игры. Более того, игры дают детям возможность учиться и приобретать на практике навыки, необходимые для успешной учебы в школе. Играя, дети узнают о правилах, соблюдении очереди, честности, испытывают чувство победы и поражения.

**Педагогическая целесообразность:** современные настольные игры помогают адаптироваться к меняющимся жизненным обстоятельствам, искать и находить решение сложных ситуаций, развивают умение работать в команде, учат принимать информацию по множеству разных каналов и анализировать ее, учат достойно проигрывать, планировать свои действия и принимать решения.

Программа направлена на развитие способностей и талантов у детей, основанной на принципах справедливости, всеобщности и направленной на самоопределение обучающихся.

Процесс обучения включает в себя: изучение истории, жанров и правил различных настольных игр, непосредственно игру, а также последующую рефлексию и обсуждение решений, принимаемых во время игры.

**Направленность программы:** социально-гуманитарная

### **Отличительные особенности реализации 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.

**Новизна программы** «Время играть» выражается в особом отборе содержания обучения, которое строится на эмоциональной включенности обучающихся в учебный материал, на получении опыта переживаний и чувств во время игры.

**Адресат программы.**

Обучение проводится по возрастным категориям: младшая: 7-10 лет, и старшая: 11-15 лет. Возрастные категории выбраны с учётом психологических особенностей детей.

Наиболее благоприятными для воспитания и развития детей посредством игры являются периоды младшего и среднего школьного возраста. В этом возрасте происходит наиболее активное накопление информации об окружающем мире предметов и явлений: усваиваются новые понятия, формируются все органы чувств.

#### **Психолого-педагогическая характеристика:**

7-10 лет – возраст достаточно заметного формирования личности. Для него характерны новые отношения с взрослыми и сверстниками, включение в целую систему коллективов, включение в новый вид деятельности – учение, которое предъявляет ряд серьёзных требований к ученику. Всё это решающим образом оказывается на формировании и закреплении новой системы отношений к людям, коллективу, к учению и связанным с ними обязанностям, формирует характер, волю, расширяет круг интересов, развивает способности.

В младшем школьном возрасте закладывается фундамент нравственного поведения, происходит усвоение моральных норм и правил поведения, начинает формироваться общественная направленность личности. Характер младших школьников отличается некоторыми особенностями. Прежде всего, они импульсивны – склонны незамедлительно действовать под влиянием непосредственных импульсов, побуждений, не подумав и не взвесив всех обстоятельств, по случайным поводам. Причина – потребность в активной внешней разрядке при возрастной слабости волевой регуляции поведения.

11-15 лет – этот период развития ребенка принято считать младшим подростковым возрастом. Именно в этом возрасте происходит наиболее интенсивное психофизическое развитие ребенка и перестройка его социальной активности. Мощные сдвиги, которые происходят во всех областях жизнедеятельности ребенка, делают этот возраст «переходным» от детства к взрослости. Поэтому данный возраст богат драматическими переживаниями, трудностями и кризисами. Характерно для младших подростков и то, что у них отсутствует авторитет возраста. Они очень критичны к взрослым. В этом возрасте своеобразное видение мира: ребята очень хорошо замечают и ценят человеческие качества и они сильно подвержены первому впечатлению.

Педагогу надо уметь снять дистанцию в отношениях, надо прививать навыки общения – диалога.

#### **Методические условия.**

Программа обосновывается ее соответствием социальному заказу общества и современным тенденциям развития российского образования, а также возможностью расширения кругозора обучающихся, созданием для них в процессе деятельности ситуации успеха. Возможна реализация данной программы в дистанционной форме, в случаях выхода обучающихся на дистанционный формат обучения.

Настоящая программа составлена на основе типовых художественных программ, рекомендованных Министерством образования Российской Федерации и адаптированных к условиям клубной работы с учетом возраста детей, их интересов, материально-технической базы.

#### **Формы и режим занятий**

**Целевая аудитория:** в реализации программы участвуют обучающиеся в возрасте 7-15 лет.

**Уровень программы:** Базовый

**Формы организации образовательного процесса:** Занятия проводятся в разновозрастных группах и содержат постоянный состав обучающихся на протяжении всего срока обучения.

**Форма обучения** очная с применением дистанционных технологий.

**Принцип формирования** – набор детей - на добровольной основе.

**Состав группы** от 10 – 20 человек.

**Место проведения занятий** – учебный класс.

**Направленность программы** – социально-гуманитарная.

**Срок освоения программы** 1 учебный год

**Объем:** 68 часов.

**Учебная нагрузка на ребенка** – 2 часа 1 раз в неделю, длительность одного занятия 45 минут.

**Форма обучения:** очная с применением дистанционного обучения в случаях выхода обучающихся на дистанционный формат обучения.

**Форма проведения занятий.** Занятия проводятся как индивидуально, в группах (в парах), так и всем составом.

Программа реализуется в сетевой форме взаимодействия, между муниципальными общеобразовательными учреждениями МАОУ Новоселезневская СОШ, МАОУ Казанская СОШ для обучающихся на основе договора сетевого взаимодействия с МАУ ДО «Казанский центр развития детей».

Муниципальные общеобразовательные учреждения МАОУ Новоселезневская СОШ, МАОУ Казанская СОШ на основе договора сетевого взаимодействия предоставляют для работы помещения (учебные кабинеты).

В дистанционном формате обучение проходит на платформе ZOOM либо в мессенджере WhatsApp - 2 часа 1 раз в неделю, длительность одного занятия 30 минут.

**Цель программы:** интеллектуальное и эмоциональное развитие обучающихся посредством настольных игр.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- 1) научить решать предлагаемые в игре развивающие задачи;
- 2) научить анализировать последовательность своих действий, самостоятельно принимать решения, планировать свои действия, контролировать эмоции;
- 3) формировать умение работать в команде, воспитывать чувства ответственности, взаимопомощи;
- 4) формировать и развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, уважать мнение других;
- 5) формировать навыки творческого мышления;

**Развивающие:**

- 1) развивать психические процессы: различные виды памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
- 2) развивать умение решать нестандартные задачи;
- 3) развивать познавательную активность и самостоятельность мыслительной деятельности учащихся;

**Воспитательные:**

- 1) воспитывать волю к победе, целеустремленность.
- 2) сформировать у обучающихся высокую общую культуру, нравственные, морально-психологические, деловые и организаторские качества.

**Планируемые результаты обучения.**

**Должны знать:**

- 1) существующие в мире игровые направления в настольных играх;

- 2) названия простых настольных игр, предусмотренных программой и правила игры в них;
- 3) нормы и правила поведения общения со сверстниками в обществе.

**Должны уметь:**

- 1) работать в группе, проявлять умение взаимодействовать и ладить со сверстниками в совместной игре;
- 2) бережно относиться к настольным играм;
- 3) придерживаться игровых правил в разученных играх;
- 4) доводить начатую игру до конца;
- 5) принимать самостоятельные решения.

**Личностные результаты:**

- 1) активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- 2) проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- 3) оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы;
- 4) социальные нормы, правила поведения, роли и формы социальной жизни в группах и сообществах;
- 5) толерантность, дружелюбное отношение к сверстникам

**Метапредметные результаты:**

- 1) уметь планировать последовательность своих действий в игре;
- 2) анализировать свои действия, которые привели к тому или иному результату
- 3) уметь организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- 4) уметь осознанно использовать речевые средства для выражения своих чувств, мыслей и потребностей планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;
- 5) уметь определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы.

**Предметные результаты:**

- 1) освоение различных приёмов в решении логических задач;
- 2) приобретение опыта в обучении интеллектуальным играм разной направленности;
- 3) овладение умением понимать, прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе;
- 4) развитие наблюдательности, внимания, памяти, воображения, мышления.
- 5) обучающиеся смогут освоить в ходе обучения знания, умения и способы действий, специфические для данной программы;
- 6) 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.

**Формы аттестации:**

Итоговая аттестация – турнир по играм, выявляющим основные знания, навыки и качества обучающегося: знание правил игр, навыки планирования, управление своими эмоциями (Приложение 1).

**Формы отслеживания образовательных результатов:**

Журнал посещаемости, турнир, обещающая беседа.

**Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:**

Турниры

Тестирование

**Материально-техническое обеспечение:**

Занятия проводятся в хорошо освещённом, проветренном помещении.

Оборудование:

- 1) рабочее место для педагога дополнительного образования (стол, стул);
- 2) рабочие места для обучающихся (столы, стулья соответствующих ростовых размеров);
- 3) классная доска магнитно-маркерная;
- 4) места для хранения игр, расходных материалов, (шкафы, стеллажи, и т.п.)
- 5) настольные игры: по темам программы. Список игр, данный в программе, является примерным. Этот список можно изменять и дополнять новыми играми в зависимости от потребностей и возможностей учреждений дополнительного образования.

**Информационное обеспечение:** для дистанционного обучения организация общения с детьми и родителями будет осуществляться в группе «В контакте», с помощью приложения мессенджера WhatsApp, платформы ZOOM. Данные программы позволят обеспечить текстовую, голосовую и видеосвязь посредством сети интернет.

**Кадровое обеспечение:** педагог, реализующий данную программу должен иметь педагогическое образование, требований к стажу педагогической работы нет.

## Учебный план

№ п/п	Содержание темы	Количество часов			Формы промежуточной (итоговой) аттестации	Формы организации занятий
		Всего	Теория	Практика		
1	Вводное занятие	2	1	1	Вводная диагностика	Очное/Дистанционное занятие
2	Игры на развитие ловкости и скорости реакции	8	2	6	Обобщающая беседа	Очное/Дистанционное занятие
3	Игры на развитие логики, внимания и памяти	8	2	6	Обобщающая беседа	Очное/Дистанционное занятие
4	Игры на развитие речи, творческих способностей и воображения	12	3	9	Обобщающая беседа	Очное/Дистанционное занятие
5	Игры на развитие тактического и стратегического мышления	12	3	9	Обобщающая беседа	Очное/Дистанционное занятие
6	Игры на развитие навыков работы в команде. Кооперативные игры	8	2	6	Обобщающая беседа	Очное/Дистанционное занятие
7	Экономические игры	6	1,5	4,5	Обобщающая беседа	Очное/Дистанционное занятие
8	Познавательные игры	6	1,5	4,5	Обобщающая беседа	Очное/Дистанционное занятие
9	Турниры по настольным играм	4	0	4	Турнир	Очное/Дистанционное занятие
10	Итоговое занятие	2	0,5	1,5	Тестирование	Очное/Дистанционное занятие
	Итого	<b>68</b>	<b>16,5</b>	<b>51,5</b>		

## **Содержание программы**

### **Тема 1. Вводное занятие. 2 часа.**

#### **Теория 1 час.**

Знакомство обучающихся с планом работы объединения на учебный год. Что такое настольные игры, их классификация. Инструктаж по технике безопасности.

#### **Практика 1 час.**

Первичная диагностика – тестирование на внимание, память, логику мышления.

### **Тема 2. Игры на развитие ловкости и скорости реакции. 8 часов**

#### **Теория 2 часа.**

Знакомство с правилами настольных игр «Дженга», «Тако, кот, коза, сыр, пицца», «Уно», «Выдерни морковку», «Гусь-обнимусь», «Жукобойка»

#### **Практика 6 часов**

Игра в настольные игры, развивающие ловкость и скорости реакции «Дженга», «Тако, кот, коза, сыр, пицца», «Уно», «Выдерни морковку», «Гусь-обнимусь», «Жукобойка»

### **Тема 3. Игры на развитие логики, внимания и памяти. 8 часов**

#### **Теория 2 часа.**

Знакомство с правилами настольных игр «Мемо», «Тик-так. Бум», «Лаборатория», «Зельеварение», «Взрывные котята», «Неудержимые единорожки»

#### **Практика 6 часов.**

Игра в настольные игры на внимание, логику и память «Мемо», «Тик-так. Бум», «Лаборатория», «Зельеварение», «Взрывные котята», «Неудержимые единорожки»

### **Тема 4. Игры на развитие речи, творческих способностей и воображения. 12 часов.**

#### **Теория 3 часа.**

Знакомство с правилами настольных игр «Крокодил», «Элиас», «Мафия», «Спорим», «Большая бродилка», «Активити», «Экивоки», «Имаджинариум», «Кавайные питомцы»

#### **Практика 9 часов.**

Игра в настольные игры «Крокодил», «Элиас», «Мафия», «Спорим», «Большая бродилка», «Активити», «Экивоки», «Имаджинариум», «Кавайные питомцы»

### **Тема 5. Игры на развитие тактического и стратегического мышления. 12 часов.**

#### **Теория 3 часа.**

Знакомство с правилами настольных игр «Лоскутное королевство» «Шакал», «Билет на поезд. Северная Америка», «Билет на поезд. Азия», «Коварный лис», «Вулкан», «Каркассон», «Цитадели», «Колонизаторы»

#### **Практика 9 часов.**

Игра в настольные игры на развитие тактического и стратегического мышления «Лоскутное королевство» «Шакал», «Билет на поезд. Северная Америка», «Билет на поезд. Азия», «Коварный лис», «Вулкан», «Каркассон», «Цитадели», «Колонизаторы»

### **Тема 6. Игры на развитие навыков работы в команде. Кооперативные игры. 8 часов.**

#### **Теория 2 часа.**

Знакомство с правилами настольных игр «Тип топ», «Зомби в доме», «Последний день Атлантиды», «Штиль»

#### **Практика 6 часов.**

Игра в настольные игры на сплочение команды и развитие коммуникативных навыков «Тип топ», «Зомби в доме», «Последний день Атлантиды», «Штиль».

### **Тема 7. Экономические игры. 6 часов**

#### **Теория: 1,5 часа**

Знакомство с правилами настольных игр «Мачи Коро», «Роскошь», «Монополия»,

## «Русское лото»

### **Практика: 4,5 часа**

Игра в экономические настольные игры «Мачи Коро», «Роскошь», «Монополия», «Русское лото»

### **Тема 8. Познавательные игры. 6 часов.**

#### **Теория 1,5 часа.**

Знакомство с правилами настольных игр «Перекати слово», «Одним словом», «Word winder», «Эволюция»

#### **Практика 4,5 часа.**

Игра в познавательные настольные игры «Перекати слово», «Одним словом», «Word winder», «Эволюция»

### **Тема 9. Турниры по настольным играм. 4 часа.**

#### **Практика 4 часа.**

Турниры по настольным играм:

### **Тема 10. Итоговое занятие. 2 часа.**

#### **Теория 0,5 часа.**

Анализ работы за год (Приложение 3)

#### **Практика 1,5 часа.**

Игра в настольные игры, понравившиеся обучающимся на предыдущих занятиях.  
Награждение обучающихся.

## Календарный учебный график

Название группы/ модуля	Срок учебного года (продолжительность обучения)	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего академических часов	Количество учебных недель	Кол-во занятий в неделю, продолжительность одного занятия (мин)
МАУ ДО КЦРД	1 год	1 сентября 2025	31 мая 2026	68	34	Продолжительность занятия 45 минут, 2 занятия в неделю
МАОУ Новоселезневская СОШ	1 год	1 сентября 2025	31 мая 2026	68	34	Продолжительность занятия 45 минут, 2 занятия в неделю
МАОУ Казанская СОШ	1 год	1 сентября 2025	31 мая 2026	68	34	Продолжительность занятия 45 минут, 2 занятия в неделю

## **Рабочая учебная программа**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности «Время играть» рассчитана на один учебный год и не включает в себя модули, блоки, дисциплины. Соответственно цель, задачи, планируемые результаты, учебный план и его содержание актуальны для рабочей учебной программы.

### **Методическое обеспечение программы**

**Методы обучения:** объяснительно-иллюстративный, наглядный, практический, проблемный, игровой, групповой.

**Методы воспитания -** стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение.

**Формы организации образовательного процесса -** групповая.

**Формы организации учебного занятия.**

Игра, беседа, турнир, командная игра, зачет.

**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:

1) расширение кругозора, познавательная деятельность; формирование определенных умений и навыков, необходимых в жизни; развитие общеучебных умений и навыков.

2) воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

3) развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения.

4) способность самостоятельно мыслить и принимать взвешенные решения, приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

5) Функции игры: развлекательно-рекреативная, коммуникативная, включая межнациональную коммуникацию, самореализация, игротерапевтическая, диагностическая, коррекционная, социализирующая.

6) 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.

7) 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. Первина, 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.

Разделение на группы происходит после объяснения правил игры. Если игра рассчитана, например, на 6 человек, то делю детей попарно, т.е. 2 человека играют за одну команду. На занятии может быть до 6 групп.

**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 задатков.

**Проблемное обучение** (авторы идеи: Т.В. Кудрявцев, А. М. Матюшкин, М.И. Махмутов, В. Оконь, Максимова В.Н. 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.Лишук, 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.**

- Оргмент: приветствие, тема и цель занятия.
- Повторение пройденного: игры, изученных на предыдущих занятиях.
- Новый материал: правила игры, пробный тур - игра всей группой.
- Разделение на пары, группы, возможно индивидуальные игры.
- Физкультминутка и/или беседа о здоровом образе жизни.
- Продолжение игры, анализ игры.
- Рефлексия, обсуждение занятия.
- 

### **Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы по разделам и темам**

№	Наименование раздела и темы	Приемы и методы	Формы организации и проведения	Средства обучения Очно и очно-дистанционно
1	<b>Тема. Вводное занятие (2 часа)</b>			
1.1.	<b>Теория (1 час).</b> Знакомство обучающихся с планом работы объединения на учебный год. Что такое настольные игры, их классификация. Инструктаж по технике безопасности.	Метод организации: объяснительно-иллюстрационный Прием: показ	Форма организации: коллективная. Форма проведения: мультимедийное занятие	Мультимедийное оборудование
1.2.	<b>Практика (1 час).</b> Первичная диагностика – тестирование на внимание, память, логику мышления.	Метод организации: частично-поисковый Прием: показ	Форма организации: фронтальная, групповая Форма проведения: игровое занятие	Материалы для тестирования
2	<b>Тема Игры на развитие ловкости и скорости реакции (8 часов)</b>			
2.1.	<b>Теория 2 часа.</b> Знакомство с правилами настольных игр «Дженга», «Тако, кот, коза, сыр, пицца», «Уно», «Выдерни морковку», «Гусь-обнимусь», «Жукобойка»	Метод организации: объяснительно-иллюстрационный Прием: показ, диалог	Форма организации: коллективная Форма проведения: рассказ	Мультимедийное оборудование
2.2.	<b>Практика 6 часов</b> Игра в настольные игры, развивающие ловкость и скорость реакции «Дженга», «Тако, кот, коза, сыр, пицца», «Уно», «Выдерни морковку», «Гусь-обнимусь», «Жукобойка»	Метод организации: продуктивный Прием: показ	Форма организации: групповая Форма проведения: игровое занятие	Игры: «Дженга», «Тако, кот, коза, сыр, пицца», «Уно», «Выдерни морковку», «Гусь-обнимусь», «Жукобойка»
3.	<b>Игры на развитие логики, внимания и памяти. 8 часов</b>			

3.1.	<b>Теория 2 часа.</b> Знакомство с правилами настольных игр «Мемо», «Тик-так. Бум», «Лаборатория», «Зельеварение», «Взрывные котята», «Неудержимые единорожки»	Метод организации: объяснительно-иллюстрационный Прием: показ, диалог	Форма организации: коллективная Форма проведения: рассказ	Мультимедийное оборудование
3.2.	<b>Практика 6 часов.</b> Игра в настольные игры на внимание, логику и память «Мемо», «Тик-так. Бум», «Лаборатория», «Зельеварение», «Взрывные котята», «Неудержимые единорожки»	Метод организации: репродуктивный Прием: показ	Форма организации: групповая Форма проведения: игровое занятие	Игры: «Мемо», «Тик-так. Бум», «Лаборатория», «Зельеварение», «Взрывные котята», «Неудержимые единорожки»
4	<b>Игры на развитие речи, творческих способностей и воображения. 12 часов.</b>			
4.1	<b>Теория 3 часа.</b> Знакомство с правилами настольных игр «Крокодил», «Элиас», «Мафия», «Спорим», «Большая бродилка», «Активити», «Экивоки», «Имаджинариум», «Кавайные питомцы»	Метод организации: объяснительно-иллюстрационный Прием: показ, диалог	Форма организации: коллективная Форма проведения: рассказ	Мультимедийное оборудование
4.2	<b>Практика 9 часов.</b> Игра в настольные игры «Крокодил», «Элиас», «Мафия», «Спорим», «Большая бродилка», «Активити», «Экивоки», «Имаджинариум», «Кавайные питомцы»	Метод организации: репродуктивный Прием: показ	Форма организации: групповая Форма проведения: игровое занятие	Игры: «Крокодил», «Элиас», «Мафия», «Спорим», «Большая бродилка», «Активити», «Экивоки», «Имаджинариум», «Кавайные питомцы»
5	<b>Игры на развитие тактического и стратегического мышления. 12 часов.</b>			
5.1	<b>Теория 3 часа.</b> Знакомство с правилами настольных игр «Лоскутное	Метод организации: объяснительно-иллюстрационный	Форма организации: коллективная Форма	Мультимедийное оборудование

	королевство» «Шакал», «Билет на поезд. Северная Америка», «Билет на поезд. Азия», «Коварный лис», «Вулкан», «Каркассон», «Цитадели», «Колонизаторы»	Прием: показ, диалог	проводения: рассказ	
5.2	<b>Практика 9 часов.</b> Игра в настольные игры на развитие тактического и стратегического мышления «Лоскутное королевство» «Шакал», «Билет на поезд. Северная Америка», «Билет на поезд. Азия», «Коварный лис», «Вулкан», «Каркассон», «Цитадели», «Колонизаторы»	Метод организации: репродуктивный  Прием: показ	Форма организации: групповая  Форма проведения: игровое занятие	Игры: «Лоскутное королевство» «Шакал», «Билет на поезд. Северная Америка», «Билет на поезд. Азия», «Коварный лис», «Вулкан», «Каркассон», «Цитадели», «Колонизаторы»
6	<b>Игры на развитие навыков работы в команде. Кооперативные игры. 8 часов.</b>			
6.1	<b>Теория 2 часа.</b> Знакомство с правилами настольных игр «Тип топ», «Зомби в доме», «Последний день Атлантиды», «Штиль»	Метод организации: объяснительно-иллюстрационный  Прием: показ, диалог	Форма организации: коллективная  Форма проведения: рассказ	Мультимедийное оборудование
6.2	<b>Практика 6 часов.</b> Игра в настольные игры на сплочение команды и развитие коммуникативных навыков «Тип топ», «Зомби в доме», «Последний день Атлантиды», «Штиль»	Метод организации: репродуктивный  Прием: показ	Форма организации: групповая  Форма проведения: игровое занятие	Игры: «Тип топ», «Зомби в доме», «Последний день Атлантиды», «Штиль»
7	<b>Экономические игры. 6 часов</b>			
7.1	<b>Теория: 1,5 часа</b> Знакомство с правилами настольных игр «Мачи Коро», «Роскошь», «Монополия», «Русское лото»	Метод организации: объяснительно-иллюстрационный  Прием: показ, диалог	Форма организации: коллективная  Форма проведения: рассказ	Мультимедийное оборудование

7.2	<b>Практика: 4.5</b> Игра в экономические настольные игры «Мачи Коро», «Роскошь», «Монополия», «Русское лото»	Метод организации: репродуктивный  Прием: показ	Форма организации: групповая  Форма проведения: игровое занятие	Игры: «Мачи Коро», «Роскошь», «Монополия», «Русское лото»
8	<b>Познавательные игры. 6 часов</b>			
8.1	<b>Теория 1,5 часа.</b> Знакомство с правилами настольных игр «Перекати слово», «Одним словом», «Эволюция», «Word winder»	Метод организации: объяснительно-иллюстрационный  Прием: показ, диалог	Форма организации: коллективная  Форма проведения: рассказ	Мультимедийное оборудование
8.2	<b>Практика 4.5 часа.</b> Игра в познавательные настольные игры «Перекати слово», «Одним словом», «Эволюция», «Word winder»	Метод организации: репродуктивный  Прием: показ	Форма организации: групповая  Форма проведения: игровое занятие	Игры: «Перекати слово», «Одним словом», «Эволюция», «Word winder»
9	<b>Турниры по настольным играм. 4 часа.</b>			
9.1	<b>Практика 4 часа.</b> Турниры по настольным играм	Метод организации: репродуктивный  Прием: показ	Форма организации: групповая  Форма проведения: игровое занятие	Игры на выбор
10	<b>Итоговое занятие. 2 часа.</b>			
10.1	<b>Теория 0,5 часа.</b> Анализ работы за год.	Метод организации: объяснительно-иллюстрационный  Прием: показ, диалог	Форма организации: коллективная  Форма проведения: рассказ	Мультимедийное оборудование
10.2	<b>Практика 1,5 часа.</b> Игра в настольные игры, понравившиеся обучающимся на предыдущих занятиях. Награждение обучающихся	Метод организации: репродуктивный  Прием: показ	Форма организации: групповая  Форма проведения: игровое занятие	Игры на выбор

## **Оценочные материалы**

### **Диагностика результатов по общеразвивающей программе.**

В течение учебного года ведется мониторинг эффективности образовательного процесса (Приложение 2), который оформляется отдельным документом и сдается в учебную часть в конце учебного года. В нем отражаются итоговая аттестация по разделам дополнительной общеразвивающей программы, делаются выводы по организации образовательного процесса и корректировки программы.

### **Критерии оценивания теоретических знаний:**

**Высокий уровень** – обучающийся знает изученный материал. Может дать развернутый, логически выдержаный 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 напоминается педагогом. Порядок действий выполняется аккуратно, но нацелено на промежуточный результат. Результат в целом получен, но требует серьезной доработки.

### **Критерии оценивания личностных качеств:**

**Высокий уровень** – сформированность гражданской и этнокультурной идентичности выражается – «я знаю», «я люблю», «я ценю и уважаю», «я делаю (готов сделать)»; так же выражаются на когнитивном, эмоциональном и деятельностном уровнях:

- сформированность гуманистических и демократических ценностных

ориентаций,

- навыков адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире, личностного смысла в учении и непрерывном образовании, самостоятельности и личной ответственности за свои поступки;

- сформированность эстетических потребностей, ценностей и чувств, потребности к творческому труду, установки на безопасный и здоровый образ жизни.

**Средний уровень** – имеются представления о гражданской и этнокультурной идентичности, гуманистических и демократических ценностных ориентаций, но отличаются фрагментарностью и отсутствием эмоционально позитивного отношения к категориям «гражданин», «национальная принадлежность», «культура моего народа», «человек, личность», «уважение прав и достоинств человека»;

- имеются предпосылки к адаптивному поведению, но проявляются неустойчиво и фрагментарно, ситуативно;

- имеются представления, но отличаются фрагментарностью и отсутствием эмоционально позитивного отношения к категориям «учение», «образование»,

«самостоятельность», «ответственность», «ответственное поведение», «искусство», «жизнь», «здравье», «здравый образ жизни».

**Низкий уровень** – не сформированность представлений:

- о гражданской и этнокультурной принадлежности;

- о гуманистических и демократических ценностях;

- навыков адаптивного поведения, личностного смысла в учении и образовании, самостоятельности и ответственности за свое поведение;

- эстетической потребности, о безопасном и здоровом образе жизни.

### **Вводный контроль**

В начале обучения проводится тестирование - входной контроль обучающихся с целью определения их отношения к природе и общих знаний.

### **Текущий контроль**

В течение учебного года для подбора наиболее эффективных методов и средств обучения проводится текущий контроль в виде опроса, анкетирования, тестирования или тематической игры.

**Итоговая аттестация** в объединении проводится в конце учебного года. На заключительном занятии подводятся итоги работы за год, оформляется портфолио, анализируются результаты, поощряются лучшие учащиеся.

Для дистанционного обучения организация контроля знаний с детьми и родителями будет осуществляться в группе «В контакте», с помощью приложения мессенджера Viber, WhatsApp, платформы Zoom. Данные программы позволят обеспечить текстовую, голосовую и видеосвязь посредством сети интернет.

## **Рабочая программа воспитания**

Помимо самих занятий организуются мероприятия воспитательного характера в форме бесед, игр, просмотров и обсуждения видеоматериалов. Данные воспитательные

мероприятия направлены на развитие в детях чувства коллективизма, взаимопомощи, умения слушать других и учиться выражать свое мнение, работать в команде.

**Цель программы воспитательной работы** – воспитание высоконравственной личности, имеющей активную гражданскую позицию, разделяющей ценности здорового образа жизни, гуманизма и бережного отношения к природе родного края, а также развитие художественного вкуса воспитанников, его интеллектуальной и эмоциональной сферы, творческого потенциала, способности оценивать окружающий мир по законам красоты.

**Задачи воспитательной работы:**

1. Создание условий для личностного роста каждого обучающегося, через интерес к процессу обучения в объединении;
2. Создание благоприятного психологического климата в объединении, развитие навыков коммуникации и командной работы;
3. Развитие гражданских качеств и патриотического отношения к родному краю, пробуждение деятельной любви к своему месту жительства;
4. Развивать интеллектуальный потенциал обучающихся, их психофизические качества в период обучения и становления личности;
5. Пропагандировать работу объединений среди детей с целью организации интересного досуга и ограничения девиантного поведения;
6. Держать тесную связь с родителями обучающихся с целью своевременного консультирования по вопросам воспитания детей.

**Ожидаемы результаты воспитательной работы:**

- В ходе воспитательной работы в рамках образовательной программы у обучающихся должны быть сформированы:
- осознанное отношение к профессиональному самоопределению;
  - толерантность, умение работать в команде и налаживать коммуникации со сверстниками;
  - чувства гражданственности и патриотизма;
  - получение необходимого социального опыта и формирование принимаемой обществом системы ценностей

Исходя из основных направлений деятельности могут быть использованы следующие **формы работы**: выставки, беседы, мастер-классы и др.

Для усиления воспитательного эффекта формирования ценностей и развития личностных качеств, обучающихся в рамках образовательной программы используются **методы воспитательного воздействия**: убеждение, поощрение, упражнение, проводятся мероприятия профилактического, профориентационного, досугового характера, совместной деятельности обучающихся и родителей.

**Календарный план учебно-воспитательной работы**

№	Название мероприятия	Форма проведения	Сроки проведения
1	День открытых дверей	Презентация кружка	Сентябрь
2	5 октября, День учителя	Турнир интеллектуальных игр «Я выучил!»	Октябрь

3	3 ноября, Всемирный день косплея	Конкурс косплея костюмов	Ноябрь
4	«Скоро-скоро Новый год»	Подвижные игры «Возле елки»	Декабрь
5	«Старый – новый год»	Викторина «Что ты знаешь о празднике Старый – новый год»	Январь
6	23 Февраля – День защитника отечества	Игровая программа «Служу отечеству»	Февраль
7	8 Марта – Международный женский день	Викторина «Ах, милые дамы»	Март
8	26 апреля - Международный день настольных игр	Турнир по настольным играм «Уно» и «Крокодил»	Апрель
9	9 мая - День победы	Выставка-игротека «Пусть все войны будут настольными»	Май

## **Литература, используемая педагогом для разработки программы и организации образовательного процесса**

1. Аникеева В.А. Воспитание игрой. - Москва, Просвещение, 2000.
2. Бесова М. А. Познавательная игра от А до Я. -Ярославль, Академия умников,2004.
3. Волков Б.С. Возрастная психология В 2 частях Часть 2 От младшего школьного возраста до юношества. -Владос, 2010 г.
4. Кукушкина А.Г. Методика организации игры. Учебное пособие. – Великий Новгород, 2012.
5. Панкова Л., Настольные игры для всей семьи с игровыми полями и фишками. –М., Эксмо, 2011.

## **Информационное обеспечение**

### **Интернет-источники для педагога:**

1. <https://tesera.ru> Тесера-основной Российский сайт о настольных играх. Дата обращения 15.08.23
2. <http://boardgamer.ru> Настольные игры: Настольный блог. Дата обращения 15.08.23
3. <http://2fishki.ru> Обзоры настольных игр для взрослых и детей. Дата обращения 15.08.23
4. <https://www.boardgamegeek.com/thread/808050/nastolki-po-russki-board-games-russian> Настолки по-русски - сайт о настольных играх. Дата обращения 15.08.23
5. <http://igrokon.org> Игро Кон. Ежегодный крупнейший фестиваль настольных игр России. Дата обращения 15.08.23
6. <https://www.youtube.com/user/boardfilch> Твой игровой. Дата обращения 15.08.19
7. [https://www.youtube.com/playlist?list=PLrYW SKYsJOnw-z7IAyGt4mdRReHNN\\_Yps](https://www.youtube.com/playlist?list=PLrYW SKYsJOnw-z7IAyGt4mdRReHNN_Yps) Let's Play! Играем в настольные игры и видео правила игр. Дата обращения 15.08.23
8. <https://skyruk.livejournal.com> Блог Д. Скирюк о древних настольных играх. Дата обращения 15.08.23
9. [http://www.gamer.ru/boardgames/o-nih-mechtali-vse-detи-sovetskie-nastolnye-igry-70h-90h-godov-foto-obzor#gallery\[in\\_post\]/25](http://www.gamer.ru/boardgames/o-nih-mechtali-vse-detи-sovetskie-nastolnye-igry-70h-90h-godov-foto-obzor#gallery[in_post]/25) Обзор советских настольных игр. Дата обращения 15.08.23
10. <https://www.liveinternet.ru/users/natali2311/post177224225> Настольные игры царской России. Дата обращения 15.08.23

**Материалы итоговой аттестации по программе «Время играть»**

**Педагог: Калентьева М.С.**

**Форма проведения:** Турнир по настольным играм «Уно», «Дженга», «Крокодил»

Турнир проходит сразу для всей группы.

1. Подготовка и рассаживание игроков
2. Проведение турнира по игре играм «Уно»
3. Проведение турнира по игре «Дженга»
4. Проведение турнира по игре играм «Крокодил»
5. Объявление результатов

**Критерии оценки:**

**Зачет:**

Знание правил игры.

Планирование своих игровых действий

Управление своими эмоциями

**Незачет**

Незнание правил игры.

Не умение планировать свои игровые действия

Не умение управлять своими эмоциями

## **Мониторинг эффективности образовательного процесса**

**2025-2026 учебный год**  
Объединение «Время играть»  
Педагог: Калентьева М.С.

### **1. Первичная педагогическая диагностика**

№	ФИ обучающегося	Нет никаких знаний по предмету	Частичные знания по предмету	Определенные знания по предмету
1				
2				

### **2. Текущая диагностика по разделам дополнительной общеразвивающей программы (в течение всего учебного года)**

№	ФИ обучающегося	Освоение темы/раздела ДООП (полностью/не полностью)						
		1	2	3	4	5	6	7
1								
2								

Расшифровка названия темы/раздела ДООП «Время играть», базовый уровень, срок реализации 1 год:

1. Игры на развитие ловкости и скорости реакции
2. Игры на развитие логики, внимания и памяти
3. Игры на развитие речи, творческих способностей и воображения
4. Игры на развитие тактического и стратегического мышления
5. Игры на развитие навыков работы в команде. Кооперативные игры
6. Экономические игры
7. Познавательные игры

### **3. Итоговая аттестация.**

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

1						
2						

#### **4. Использование современных педагогических технологий:**

1. Игровая технология (К.Д. Ушинский, Ф. Шиллер)
2. Групповая технология (В.К. Дьяченко)
3. Личностно-ориентированная технология (И.С. Якиманская)
4. Проблемная технология (Т.В.Кудрявцев)
5. Здоровьесберегающая технология (В.А. Лещук)

#### **ВЫВОДЫ:**

- 1) Количество обучающихся (%),
  - полностью освоивших ДОП
  - освоивших программу в необходимой степени
  - не освоивших программу
- 2) Количество воспитанников (%)
  - переведенных на следующий год
  - не переведенных на следующий год
- 3) Причины, способствующие или препятствующие полноценной реализации дополнительной общеразвивающей программы:
 

Загруженность школьной программой.

Пропуски занятий.

Не регулярное посещение занятий.
- 4) Какие корректизы необходимо внести в содержание и методику образовательной деятельности.

**Вопросы для итогового тестирования.**

1.Что входит в основные компоненты настольных игр?

Ответ: Жетоны

2.Что такое сеттинг?

Ответ: Среда, в которой происходит действие; место, время и условия действия.

3.Что такое даунтайм?

Ответ: время от момента передачи хода следующему игроку до начала своего следующего хода

4.Что такое «пустые ходы»?

Ответ: ситуация, когда игрок не может сделать ничего для изменения позиции в свою пользу. При этом можно совершать некие действия, но по сути это равносильно пропуску хода

5.Что такое игра?

Ответ: это занятие, обусловленное совокупностью определенных правил, приемов и служащее для заполнения досуга

6.Что такое фишки?

Ответ: игровые элементы, как правило обозначающие игроков или раунды (фазы) игры, но имеющие и другие применения. Могут быть обычными всем знакомыми или в виде различных фигурок.

7.Как называется часть правил игры, покрывающая один общий или специфический её (функциональный) аспект?

Ответ: механикой

8.Как называется документ, в котором автор отражает общее видение игры?

Ответ: Концепт

9.Что такое игровое поле?

Ответ: это предварительно размеченная поверхность. Может выполнять несколько функций: является одним из основных элементов в игре, декоративный элемент, облегчает первоначальную подготовку к игре или процесс самой игры

10.Что такое реиграбельность?

Ответ: Степень интересности игры при повторных партиях.