

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 332
Невского района Санкт-Петербурга

Принята
Педагогическим советом
ГБОУ школы № 332
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от 29.08.2025 № 1

Утверждена
Приказ №265 от 29.08.2025
Директор школы
С. И. Красюк



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА**

«Мастерская настольных игр»

Срок освоения программы: 2 года

Возраст обучающихся: 8-14 лет

Разработчик:
Милованова Светлана Петровна,
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург 2025

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мастерская настольных игр» имеет **художественную** направленность.

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 близкими людьми, лучше понимать друг друга, они оказывают благотворное влияние на умственное и психическое развитие детей. Играя с ребёнком, можно закреплять определенные знания, развивать фантазию, сообразительность, логику, память, целостное и зрительно 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.

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 рефлекссию и обсуждение решений, принимаемых во время игры.

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

Задачи:

Обучающие

- ✓ научить решать предлагаемые в игре развивающие задачи;
- ✓ научить анализировать последовательность своих действий, самостоятельно принимать решения, планировать свои действия, контролировать эмоции;

Развивающие

- ✓ формировать умение работать в команде, воспитывать чувства ответственности, взаимопомощи;
- ✓ формировать и развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, уважать мнение других;
- ✓ формировать навыки творческого мышления;
- ✓ развивать психические процессы: различные виды памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
- ✓ развивать умение решать нестандартные задачи;
- ✓ развивать познавательную активность и самостоятельность мыслительной деятельности учащихся;

Воспитательные

- ✓ воспитывать волю к победе, целеустремленность.

Отличительные особенности.

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.

Адресат программы.

Возраст обучающихся: 8-14 лет

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.

Объем и сроки освоения: Программа рассчитана на 2 года. Объем освоения программы – 288 часов (144 часа в год)

Форма обучения: очная.

Особенности организации образовательного процесса:

Учащиеся занимаются в разновозрастных группах в соответствии с учебным планом объединения. Состав группы постоянный.

Новизна программы:

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

Режим занятий:

2 занятия в неделю по 2 академических часа (144 ч в год).

1 академический час-45 минут.

Планируемые результаты обучения.**Должны знать:**

- историю возникновения древних настольных игр;
- названия простых настольных игр, предусмотренных программой и правила игры в них;
- нормы и правила поведения общения со сверстниками в обществе.

Должны уметь:

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

Личностные компетенции:

- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

Метапредметные результаты:

- уметь планировать последовательность своих действий в игре;
- анализировать свои действия, которые привели к тому или иному результату.

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.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

Турниры.

Материально-техническое обеспечение:

Занятия проводятся в хорошо освещённом, проветренном помещении.

Оборудование:

- рабочее место для педагога дополнительного образования (стол, стул);
- рабочие места для обучающихся (столы, стулья соответствующих ростовых размеров);
- классная доска магнитно-маркерная;
- места для хранения игр, расходных материалов, (шкафы, стеллажи, и т.п.)
- 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.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	4	2	2	Первичная диагностика
2	Безопасность дорожного движения	4	4	-	Устный опрос
3	История возникновения настольных игр	4	1	3	Устный опрос
4	Развитие ловкости и скорости реакции	8	2	6	Наблюдение
5	Развитие внимания	8	2	6	Наблюдение
6	Развитие речи	4	1	3	Устный опрос
7	Развитие памяти	8	2	6	Наблюдение
8	Развитие творческих способностей воображения	4	2	6	Наблюдение

9	Развитие наблюдательности	4	1	3	Наблюдение
10	Развитие математических навыков	8	2	6	Турниры
11	Развитие скорости мышления	8	2	6	Наблюдение
12	Развитие пространственного мышления	8	2	6	Устный опрос
13	Развитие логического мышления	8	2	6	Устный опрос
14	Экономические игры	4	1	3	Устный опрос
15	Познавательные игры	4	1	3	Устный опрос
16	Обучение навыкам планирования	8	2	6	Наблюдение
17	Развитие гибкости мышления	4	1	3	Наблюдение
18	Развитие тактического и стратегического мышления	8	2	6	Наблюдение
19	Развитие аналитических способностей	8	2	6	Наблюдение
20	Развитие навыков работы в команде. Кооперативные игры.	8	2	6	Устный опрос
21	Турниры по настольным играм	8	-	8	Турниры
22	Итоговая аттестация	2	-	2	Турнир
23	Итоговое занятие	6	1	3	Наблюдение
		144	37	107	

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 332
Невского района Санкт-Петербурга

Принята
Педагогическим советом
ГБОУ школы № 332
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от 29.08.2025 № 1

Утверждена
Приказ №265 от 29.08.2025
Директор школы
С. И. Красюк



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ**

«Мастерская настольных игр»

Срок освоения программы: 2 года

Возраст обучающихся: 8-14 лет

Разработчик:
Милованова Светлана Петровна,
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург 2025

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

Задачи:

Обучающие

- ✓ научить решать предлагаемые в игре развивающие задачи;
- ✓ научить анализировать последовательность своих действий, самостоятельно принимать решения, планировать свои действия, контролировать эмоции;

Развивающие

- ✓ формировать умение работать в команде, воспитывать чувства ответственности, взаимопомощи;
- ✓ формировать и развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, уважать мнение других;
- ✓ формировать навыки творческого мышления;
- ✓ развивать психические процессы: различные виды памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
- ✓ развивать умение решать нестандартные задачи;
- ✓ развивать познавательную активность и самостоятельность мыслительной деятельности учащихся;

Воспитательные

- ✓ воспитывать волю к победе, целеустремленность.

Отличительные особенности.

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.

Адресат программы.

Возраст обучающихся: 8-14 лет

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.

Объем и сроки освоения: Программа рассчитана на 2 года. Объем освоения программы – 288 часов (144 часа в год)

Форма обучения: очная.

Особенности организации образовательного процесса:

Учащиеся занимаются в разновозрастных группах в соответствии с учебным планом объединения. Состав группы постоянный.

Новизна программы:

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

Режим занятий:

2 занятия в неделю по 2 академических часа (144 ч в год).

1 академический час-45 минут.

Планируемые результаты обучения.

Должны знать:

- историю возникновения древних настольных игр;
- названия простых настольных игр, предусмотренных программой и правила игры в них;
- нормы и правила поведения общения со сверстниками в обществе.

Должны уметь:

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

Личностные компетенции:

- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

Метапредметные результаты:

- уметь планировать последовательность своих действий в игре;
- анализировать свои действия, которые привели к тому или иному результату.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Наименование тем занятий	Количество часов		Дата занятий	
	теория	практика	план	факт
Вводное занятие	2	2		
Безопасность дорожного движения	4	-		
История возникновения настольных игр	1	3		
Развитие ловкости и скорости реакции	2	6		
Развитие внимания	2	6		
Развитие речи	1	3		
Развитие памяти	2	6		
Развитие творческих способностей и воображения	2	6		
Развитие наблюдательности	1	3		
Развитие математических навыков	2	6		
Развитие скорости мышления	2	6		
Развитие пространственного мышления	2	6		

Развитие логического мышления	2	6		
Экономические игры	1	3		
Познавательные игры	1	3		
Обучение навыкам планирования	2	6		
Развитие гибкости мышления	1	3		
Развитие тактического и стратегического мышления	2	6		
Развитие аналитических способностей	2	6		
Развитие навыков работы в команде. Кооперативные игры.	2	6		
Турниры по настольным играм	-	8		
Итоговая аттестация	-	2		
Итоговое занятие	1	3		

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 1 ГОД ОБУЧЕНИЯ

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.

2.Безопасность дорожного движения. 2 часа.

Теория 2 часа.

Правила безопасного поведения на дорогах. Беседа по правилам безопасности дорожного движения.

3. История возникновения настольных игр. 2 часа.

Теория 0,5 часа.

История возникновения настольных игр. Древнейшие игры «Королевская игра Ур», «Манкала». Беседа о здоровом образе жизни «Береги здоровье смолоду».

Практика 1,5 часа.

Игра в настольные игры, которые существовали в древности «Королевская игра Ур», «Сенет», «Манкала».

4. Развитие ловкости и скорости реакции. 4 часа.

Теория 1 час.

Знакомство с правилами настольных игр «Операция», «Полет Луи», «Бопит», «Контур».

Практика 3 часа.

Игра в настольные игры, развивающие мелкую моторику каждый засебя «Операция», «Полет Луи», командная или индивидуальная «Бопит», определение предметов на ощупь «Контур».

5. Развитие внимания. 4 часа.

Теория 1 час.

Знакомство с правилами настольных игр «Детектив Глазок», «Дикие джунгли», «Халлигалли», «Уно». Беседа о здоровом образе жизни «Закаляйся, если хочешь быть здоров».

Практика 3 часа.

Игра в настольные игры на внимание, нахождение объектов «Детектив Глазок» и символов «Дикие джунгли», «Халлигалли», «Уно».

6. Развитие речи. 2 часа.

Теория 0,5 часа.

Знакомство с правилами настольных игр «Игросказ», «Экспромт».

Практика 1,5 часа.

Игра в настольные игры, развивающие речь, сочинение историй «Игросказ», «Экспромт».

7. Развитие памяти. 4 часа.

Теория 1 час.

Знакомство с правилами настольных игр «Карамельки», «Лестница привидений», «Цыплячьи бега», «Живые картинки», Аллес тролли».

Практика 3 часа.

Игра в настольные игры на развитие памяти «Карамельки», «Лестница привидений», «Цыплячьи бега», «Живые картинки».

8. Развитие творческих способностей и воображения. 4 часа.

Теория 1 час.

Знакомство с правилами настольных игр «Палка, палка, огуречик...», «Диксит», «Активити для детей». Беседа о здоровом образе жизни «Почему люди простужаются».

Практика 3 часа.

Игра в настольные игры на ассоциации «Диксит», объяснение слов с помощью предметов «Палка, палка, огуречик», объяснение слов жестами, мимикой, рисунком «Активити для детей».

9. Развитие наблюдательности. 2 часа.

Теория 0,5 часов.

Знакомство с правилами настольных игр «Бюро находок», «Детектив Глазок».

Практика 1,5 часа.

Игра в настольные игры на развитие наблюдательности «Бюро находок», поиск предмета по увеличенному фрагменту «Детектив Глазок».

10. Развитие математических навыков. 4 часа.

Теория 1 час.

Знакомство с правилами настольных игр «7 на 9», «Корова 006» «Спящие королевы», «Халлигалли», «Кот-за-хвост», «Марракеш».

Практика 3 часа.

Игра в настольные игры, развивающие математическое мышление, устный счет «7 на 9», «Корова 006» «Спящие королевы», «Халлигалли», «Кот-за-хвост», «Марракеш».

11. Развитие скорости мышления. 4 часа.

Теория 1 час.

Знакомство с правилами настольных игр «Доктор Эврика», «Барабашка», «Ответь за 5 секунд», «Крокогонки».

Практика 3 часа.

Игра в настольные игры на развитие скорости мышления «Ответь за 5 секунд», «Крокогонки», «Барабашка», создание новой «химической» формулы «Доктор Эврика».

12. Развитие пространственного мышления. 4 часа.

Теория 1 час.

Знакомство с правилами настольных игр «Спидерелла», «Вершки и корешки», «Пирамида. Проклятие мумии», «Где это было?». Беседа о здоровом образе жизни: «Вредные привычки»

Практика 3 часа.

Игра в настольные игры на пространственное воображение «Спидерелла», «Пирамида. Проклятие мумии», «Вершки и корешки», определение местонахождения персонажа по звукам «Где это было?».

13. Развитие логического мышления. 4 часов.

Теория 1 час.

Знакомство с правилами настольных игр «Цветовой код», «Прятки. Пираты», «Это логично», «Катамино», «Дядюшкина ферма», «Кварто». Беседа о здоровом образе жизни: «В гостях у гигиены».

Практика 3 часа.

Игра в головоломки «Цветовой код», «Прятки. Пираты», «Это логично», «Катамино», «Дядюшкина ферма» и усложненные крестики-нолики «Кварто».

14. Экономические игры. 2 часа.

Теория 0,5 часа.

Знакомство с правилами настольных игр «Лесная ярмарка», «Продано», «Меценат».

Практика 1,5 часа.

Игра в экономические настольные игры на зарабатывание денег «Продано», «Меценат», «Лесная ярмарка» - покупка сезонных товаров оптом, продажа в розницу.

15. Познавательные игры. 2 часа.

Теория 0,5 часа.

Знакомство с правилами настольных игр «Сундучок Знаний», «Умеют ли свинки летать?», «Секреты планеты». Беседа о здоровом образе жизни: «Жизнь без табака».

Практика 1,5 часа.

Игра в познавательные настольные игры «Сундучок Знаний», «Следопыт», «Умеют ли свинки летать?», «Секреты планеты».

16. Обучение навыкам планирования. 4 часа.

Теория 1 час.

Знакомство с правилами настольных игр «Регата», «Черепашьи бега», «Корова 006», «Ниагара».

Практика 3 часа.

Игра в настольные игры на планирование игровых действий и определению порядка действий «Регата», «Черепашьи бега», «Корова 006», «Ниагара».

17. Развитие гибкости мышления. 2 часа.

Теория 0,5 часа.

Знакомств с правилами настольных игр «Дворяне и разбойники», «Пентаго», «Кварто». Беседа о здоровом образе жизни: «Что нужно знать о витаминах».

Практика 1,5 часа.

Игра в настольные игры развивающими гибкость мышления, умение приспособиться к ситуации, найти наилучший выход «Дворяне и разбойники», «Пентаго», «Кварто».

18. Развитие тактического и стратегического мышления. 4 часа.

Теория 1 час.

Знакомство с правилами настольных игр «Гонки лесорубов», «Водяная лилия», «Ниагара», «Манкала», «На абордаж». Беседа о здоровом образе жизни: «Любимый вид спорта».

Практика 3 часа.

Игра в настольные игры на прогнозирование результатов и последствий своих действий «Гонки лесорубов», «Водяная лилия», «Каркассон», «Ниагара», «Манкала», «На абордаж».

19. Развитие аналитических способностей. 4 часа.

Теория 1 час.

Знакомство с правилами настольных игр «Коварный лис», «Пирамида. Проклятие мумии», «Дело о пропавшем торте», «Чужие против пионеров». Беседа о здоровом образе жизни: «Здоровый сон».

Практика 3 часа.

Игра в настольные игры - анализ полученной информации и формулировка выводов «Коварный лис», «Пирамида. Проклятие мумии», «Дело о пропавшем торте», «Чужие против пионеров».

20. Развитие навыков работы в команде. Кооперативные игры. 4 часа.

Теория 1 час.

Знакомство с правилами настольных игр «Охотники за сокровищами против призраков», «Ритм и вызов», «Запретный остров».

Практика 3 часа.

Игра в настольные игры на сплочение команды и развитие коммуникативных навыков «Ритм и вызов», и кооперативные игры «Охотники за сокровищами против призраков», «Запретный остров».

21. Турниры по настольным играм. 4 часа.

Практика 4 часа.

Турниры по настольным играм: «Дикие джунгли», «Доббль», «Корова 006», «Кварто».

22. Промежуточная аттестация. 2 часа.

Практика: 2 часа.

Турнир по настольным играм «Бопит», «Корова 006».

23. Итоговое занятие. 2 часа.

Теория 0,5 часа.

Анализ работы за год.

Практика 1,5 часа.

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

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестаци и/ контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	0,5	1,5	Устный опрос. Тестировани

					е
2	Безопасность дорожного движения	2	2	-	Устный опрос
3	История возникновения настольных игр в России	3	1	2	Устный опрос
4	Развитие ловкости и скорости реакции	3	1	2	Наблюдение
5	Развитие внимания	3	1	2	Наблюдение
6	Развитие коммуникативных навыков	4	1	3	Устный опрос
7	Развитие памяти	3	1	2	Наблюдение
8	Развитие творческих способностей и воображения	3	1	2	Наблюдение
9	Развитие наблюдательности	1	0,5	0,5	Наблюдение
10	Развитие математических навыков	4	1,5	2,5	Наблюдение
11	Развитие скорости мышления	3	0,5	2,5	Наблюдение
12	Развитие пространственного мышления	3	1	2	Устный опрос
13	Развитие логического мышления	3	0,5	2,5	Устный опрос
14	Экономические игры	4	1	3	Устный опрос
15	Познавательные игры	2	0,5	1,5	Наблюдение
16	Обучение навыкам планирования	3	1	2	Наблюдение
17	Развитие гибкости мышления	3	1	2	Устный опрос
18	Развитие тактического и стратегического мышления	5	1,5	3,5	Устный опрос
19	Развитие аналитических способностей	3	1	2	Наблюдение
20	Развитие навыков работы в команде. Кооперативные игры.	2	0,5	1,5	Устный опрос
21	Развитие эмоционального интеллекта	1	0,5	0,5	Наблюдение
22	Обучение навыкам клуб-мастера	1	0,5	0,5	Устный опрос
23	Любимая игра	4	-	4	Наблюдение
24	Турниры по настольным играм	3	-	3	Турниры
25	Итоговая аттестация	2	-	2	Турнир
26	Итоговое занятие	2	0,5	1,5	
		72	20,5	51,5	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

1. Вводное занятие. 2 часа.

Теория 0,5 часа.

Знакомство обучающихся с планом работы объединения на учебный год. Инструктаж по технике безопасности. Повторение правил основных игр: «Доббль», «Барабашка», «Бопит», «Коварный лис», «Уно».

Практика 1,5 часа.

Игра в настольные игры «Доббль», «Барабашка», «Бопит», «Коварный лис», «Уно».

2.Безопасность дорожного движения. 2 часа.

Теория 2 часа.

Правила пользования общественным транспортом.Где и как правильно переходить улицу.

3. История возникновения настольных игр в России. 3 часа.

Теория 1 час.

Рассказ об истории возникновения настольных игр России: «Древний Новгород», «Бирюльки», «Тавлеи», «Мельница».Беседа о здоровом образе жизни «Твой режим дня».

Практика 2 часа.

Игра в настольные игры Руси «Бирюльки», «Тавлеи», «Мельница» и историческую «Древний Новгород».

4. Развитие ловкости и скорости реакции. 3 часа.

Теория 1 час.

Знакомство с правилами настольных игр «Айс-класс», «Бопит», «На заказ», «Сплэш», «Дженга».

Практика 2 часа.

Игра в настольные игры, развивающие ловкость «Айс класс», «Дженга», «Сплэш», точность и ловкость «На заказ», развивающие реакцию и скорость выполнения команд «Бопит».

5. Развитие внимания. 3 часов.

Теория1 час.

Знакомство с правилами настольных игр «ЗаппЗерапп», «Стики Стикс», «Магическое зелье», «Свинтус», «Дикие джунгли», «Доббль». Беседа о здоровом образе жизни «Глаз, как алмаз».

Практика2 часа.

Игра в настольные игры на развитие слуха «ЗаппЗерапп», с отражением в зеркале «Магическое зелье», на совпадения «Доббль», «Дикие джунгли», «Стики Стикс», на внимание «Свинтус».

6. Развитие коммуникативных навыков. 4 часа.

Теория1 час.

Знакомство с правилами настольных игр «Кто я?», «Активити для детей», «Концепт».

Практика 2 часа.

Игра в настольные игры,объяснение слов с помощью пиктограмм «Концепт», задаем вопросы и отгадываем предмет «Кто я?», объяснение слов жестами, мимикой, рисунком «Активити для детей».

7. Развитие памяти. 3 часа.

Теория 1 час.

Знакомство с правилами настольных игр «Сырный замок»,«Гарсон», «Миссия орехи», «Кот-за-хвост», «Аллес тролли».

Практика 2 часа.

Игра в настольные игры на развитие памяти«Гарсон», «Сырный замок», «Миссия орехи», «Аллес тролли», с волшебными очками«Кот-за-хвост».

8. Развитие творческих способностей и воображения. 3 часа.

Теория 1 час.

Знакомство с правилами настольных игр «Мистериум», «Я тебя понимаю!», «Диксит», «Статуи», «Палка, палка, огуречик...».Беседа о здоровом образе жизни «О хороших привычках».

Практика 2 часа.

Игра в настольные игры изображение предметов «Статуи», развиваем ассоциативное мышление «Мистериум», «Диксит», «Я тебя понимаю!», «Палка, палка, огуречик...».

9. Развитие наблюдательности. 1 час.

Теория 0,5 часа.

Знакомство с правилами настольных игр «Подарки», «Тот самый».

Практика 0,5 часа.

Игра в настольные игры, угадать желаемые подарки для игроков «Подарки», выполнение тайных целей «Тот самый».

10. Развитие математических навыков. 1 час.

Теория 0,5 часа.

Знакомство с правилами настольных игр «Код фараона», «Руммикуб», «Спящие королевы», «Сет», «Блиц», «Кот-за-хвост», «Корова 006».

Практика 0,5 часа.

Игра в настольные игры и выстраивание комбинаций «Руммикуб», «Сет», скоростной счет «Код фараона», развитие математических навыков «Спящие королевы», «Блиц», «Кот-за-хвост», «Корова 006».

11. Развитие скорости мышления. 3 часа.

Теория 0,5 часа.

Знакомство с правилами настольных игр «Кавардак», «Барабашка», Доктор Эврика», «Хватай вампира», «Паника в лаборатории».

Практика 2,5 часа.

Игра в настольные игры на развитие скорости мышления и получение новых «химических» формул «Доктор Эврика», схватить нужный предмет (карточку) «Барабашка», «Кавардак», «Паника в лаборатории», собирание сетов на скорость «Хватай вампира».

12. Развитие пространственного мышления. 3 часа.

Теория 1 час.

Знакомство с правилами настольных игр «Сумасшедший лабиринт», «Фараон», «Сырный замок», «Лазерный лабиринт», «Луни квест», «Где это было?». Беседа о здоровом образе жизни «Учимся отдыхать».

Практика 2 часа.

Игра в настольные игры с изменяющимся полем «Сумасшедший лабиринт», «Сырный замок», поражение цели лазером через отражения в зеркалах «Фараон», «Лазерный лабиринт», определение местонахождения персонажа по звукам «Где это было?», рисование задания-траектории на скорость «Луни квест».

13. Развитие логического мышления. 3 часа.

Теория 0,5 часа.

Знакомство с правилами настольных игр «Сырные мышки», «Час пик. Парковка», «Катамино», «Кварто», «Дядюшкина ферма». Беседа о здоровом образе жизни «Мы и телевизор».

Практика 2,5 часа.

Игра в настольные игры, усложненные крестики-нолики «Кварто» и головоломки «Сырные мышки», «Час пик. Парковка», «Катамино», «Дядюшкина ферма».

14. Экономические игры. 4 часа.

Теория 1 час.

Знакомство с правилами настольных игр «Лимонадный киоск», «Свежий улов», «Продано», «Акулы ресторанного бизнеса», «Фондовая биржа».

Практика 3 часа.

Игра в настольные игры и развиваем собственный бизнес «Лимонадный киоск», «Акулы ресторанного бизнеса», зарабатываем деньги «Свежий улов», «Продано», изучаем ценные бумаги с игрой «Фондовая биржа».

15. Познавательные игры. 2 часа.

Теория 0,5 часа.

Знакомство с правилами настольных игр «Жирафометр», «ComparityСССР», «Эволюция», «Секреты планеты», «Следопыт». Беседа о здоровом образе жизни «Чтобы зубы не болели».

Практика 1,5 часа.

Игра в познавательные настольные игры «Жирафометр», «ComparityСССР», «Эволюция», «Секреты планеты», «Следопыт».

16. Обучение навыкам планирования. 3 часа.

Теория 1 час.

Знакомство с правилами настольных игр «Речные драконы», «Крути педали», «Стамбул».

Практика 2 часа.

Игра в настольные игры на планирование игровых действий и определению порядка действий «Речные драконы», «Крути педали», «Стамбул».

17. Развитие гибкости мышления. 3 часа.

Теория 1 час.

Знакомство с правилами настольных игр «Есть идея», «Чужая планета», «Дворяне и разбойники», «Искатели приключений», «Абалон», «Инш». Беседа о здоровом образе жизни «Мой до дыр»

Практика 2 часа.

Игра в настольные игры и изобретение нового товара «Есть идея», нахождение наилучшего выхода «Дворяне и разбойники», «Чужая планета», «Искатели приключений», развиваем гибкость мышления с абстрактными играми «Абалон», «Инш».

18. Развитие тактического и стратегического мышления. 5 часов.

Теория 1,5 часа.

Знакомство с правилами настольных игр «Доминион», «Черный флот», «100 тысяч лет до нашей эры», «Фреска», «Колонизаторы для детей», «Каркассон». Беседа о здоровом образе жизни «Наше здоровье в наших руках».

Практика 3,5 часа.

Игра в настольные игры на прогнозирование результатов и последствий своих действий «Доминион», «Черный флот», «100 тысяч лет до нашей эры», «Фреска», «Колонизаторы для детей», «Каркассон».

19. Развитие аналитических способностей. 3 часа.

Теория 1 час.

Знакомство с правилами настольных игр «Декодер», «Тайна синего отеля», «Чужие против пионеров». Беседа о здоровом образе жизни «Смейся на здоровье».

Практика 2 часа.

Игра в настольные игры, анализ полученной информации «Декодер», «Тайна синего отеля», «Чужие против пионеров».

20. Развитие навыков работы в команде. Кооперативные игры. 2 часа.

Теория 0,5 часа.

Знакомство с правилами настольных игр «Поезд в Токио», «Доктор Паника», «Запретный остров», «Кодовые имена», «Пожар. Спасение из огня».

Практика 1,5 часа.

Игра в настольные игры на развитие коммуникативных навыков «Поезд в Токио», «Доктор Паника», «Кодовые имена» и кооперативные настольные игры «Пожар. Спасение из огня».

21. Развитие эмоционального интеллекта. 1 час.

Теория 0,5 часа.

Знакомство с правилами настольной игры «Эмоциональный интеллект»

Практика 0,5 часа.

Игра в настольную игру «Эмоциональный интеллект».

22. Обучение навыкам клуб-мастера. 1 час.

Теория 0,5 часа.

Техника объяснения правил настольных игр на примере.

Практика 0,5 часа.

Отработка практических навыков показа и объяснения. Показ и объяснение обучающимися правил настольных игр на примере игр «Доббль», «Барабашка», «Лестница привидений», «Кварто», «Паника в лаборатории».

23. Любимая игра. 4 часа.

Практика 4 часа.

Игра в любимые игры (понравившиеся обучающимся на предыдущих занятиях).

24. Турниры по настольным играм. 3 часа.

Турниры по настольным играм: «Миссия орехи», «Код фараона», «Сет», «Ответь за 5 секунд», «Блиц», «На абордаж», «Кот-за-хвост», «Доктор Эврика», «Спящие королевы».

25. Итоговая аттестация. 2 часа.

Практика: 2 часа.

Турнир по настольным играм «Диксит», «Поезд в Токио».

26. Итоговое занятие. 2 часа.

Теория 0,5 часа.

Анализ работы за год.

Практика 1,5 часа.

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

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:

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.

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 и 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 передобучающимися 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.

- Оргмомент: 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.

Дидактические материалы. Настольные игры.

Старинные игры:

1. «Королевская игра Ур»
2. «Манкала»

Игры на развитие ловкости и скорости реакции:

1. «Бопит»
2. «Контур»
3. «Операция»

Игры на развитие внимания:

1. «Доббль»
2. «Дикие джунгли»

Игры на развитие коммуникативных навыков:

1. «Игростаз»
2. «Экспромт»

Игры на развитие памяти:

1. «Лестница привидений»
2. «Цыплячий бег»
3. «Карамельки»

4. «Живые картинки»
5. «Аллес тролли»

Игры на развитие творческих способностей и воображения:

1. «Палка, палка, огуречик...»
2. «Диксит»
3. «Активити»

Игры на развитие наблюдательности:

1. «Детектив Глазок»
2. «Бюро находок»

Игры на развитие математических навыков:

1. «7 на 9»
2. «Спящие королевы»
3. «Кот-за-хвост»
4. «Марракеш»
5. «Халлигалли»

Игры на развитие скорости мышления:

1. «Крокогонки»
2. «Ответь за 5 секунд»
3. «Доктор Эврика»
4. «Кортекс»

Игры на развитие пространственного мышления:

1. «Где это было?»
2. «Спидерелла»
3. «Вершки и корешки»
4. «Пирамида. Проклятие мумии»

Игры на развитие логического мышления. Головоломки:

1. «Это логично»
2. «Пираты. Прятки»
3. «Цветовой код»
4. «Дядюшкина ферма»
5. «Катамино»

Экономические игры:

1. «Лесная ярмарка»
2. «Продано»

Познавательные игры:

1. «Сундучок знаний»
2. «Умеют ли свинки летать?»
3. «Секреты планеты»

Игры, обучающие навыкам планирования:

1. «Регата»
2. «Черепашьи бега»
3. «Корова 006»

4. «Ниагара»

Игры на развитие гибкости мышления:

1. «Пентаго»
2. «Кварто»
3. «Дворяне и разбойники»

Игры на развитие тактического и стратегического мышления:

1. «Гонки лесорубов»
2. «На абордаж»
3. «Водяная лилия»
4. «Манкала»

Игры на развитие аналитических способностей:

1. «Коварный лис»
2. «Дело о пропавшем торте»
3. «Чужие против пионеров»

Развитие навыков работы в команде. Кооперативные игры:

1. «Охотники за сокровищами против призраков»
2. «Ритм и вызов»
3. «Запретный остров»

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 первичная и текущая диагностика обучающихся по разделам дополнительной общеразвивающей программы, промежуточная и итоговая аттестация, диагностика достижений обучающихся за учебный год, делаются выводы по организации образовательного процесса и корректировки программы.

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 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», «здоровье», «здоровый 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.

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.

ЛИТЕРАТУРА, РЕКОМЕНДУЕМАЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ И РОДИТЕЛЕЙ.

1. Белл Р. Энциклопедия настольных игр народов мира. – М., Издательство Центрполиграф, 2001.
2. Браславский Д. Подземелья Черного замка. - Чебоксары: С.А. Селиванов, 2014.
3. Воконина Т. Ю. Дидактические игры для детей и подростков. - Москва, Издательский дом Лира, 2006.
4. Панкова Л., Настольные игры для всей семьи с игровыми полями и фишками, - М., Эксмо, 2011 г.

Информационное обеспечение.

Интернет-источники для педагога:

1. <https://tesera.ru>Тесера-основной Российский сайт о настольных играх. Дата обращения 04.04.20
2. <http://boardgamer.ru>Настольные игры: Настольный блог.Дата обращения 04.04.20
3. <http://2fishki.ru>Обзоры настольных игр для взрослых и детей. Дата обращения 04.04.20
4. <https://www.boardgamegeek.com/thread/808050/nastolki-po-russki-board-games-russian>Настолки по-русски - сайт о настольных играх.Дата обращения 15.08.19
5. <http://igrokon.org>Игрокон. Ежегодный крупнейший фестиваль настольных игр в России. Дата обращения 15.08.19
6. <https://www.youtube.com/user/boardfilch> Твой игровой. Дата обращения 15.08.19
7. https://www.youtube.com/playlist?list=PLrYWSKYsJOnw-z7IAyGt4mdRReHNN_YpsLet's Play! Играем в настольные игры и видео правила игр. Дата обращения 15.08.19
8. <https://skyruk.livejournal.com> Блог Д. Скирюк о древних настольных играх. Дата обращения 15.08.19
9. [http://www.gamer.ru/boardgames/o-nih-mechtali-vse-deti-sovetskie-nastolnye-igry-70h-90h-godov-foto-obzor#gallery\[in_post\]/25](http://www.gamer.ru/boardgames/o-nih-mechtali-vse-deti-sovetskie-nastolnye-igry-70h-90h-godov-foto-obzor#gallery[in_post]/25)Обзор советских настольных игр. Дата обращения 15.08.19
10. <https://www.liveinternet.ru/users/natali2311/post177224225> Настольные игры царской России. Дата обращения 15.08.19

Интернет-источники для обучающихся и родителей:

1. <https://tesera.ru>Тесера - основной Российский сайт о настольных играх. Дата обращения 04.04.20
2. <http://boardgamer.ru>Настольные игры: Настольный блог. Дата обращения 04.04.20
3. <http://2fishki.ru> Обзоры настольных игр для взрослых и детей. Дата обращения 04.04.20
4. <https://www.youtube.com/user/boardfilch>Твой игровой. Видеообзоры настольных игр. Дата обращения 15.08.19
5. <https://skyruk.livejournal.com> Блог Д. Скирюк о древних настольных играх. Дата обращения 15.08.19
6. [http://www.gamer.ru/boardgames/o-nih-mechtali-vse-deti-sovetskie-nastolnye-igry-70h-90h-godov-foto-obzor#gallery\[in_post\]/25](http://www.gamer.ru/boardgames/o-nih-mechtali-vse-deti-sovetskie-nastolnye-igry-70h-90h-godov-foto-obzor#gallery[in_post]/25) Обзор советских настольных игр. Дата обращения 15.08.19

7. <https://www.liveinternet.ru/users/natali2311/post177224225> Настольные игры царской России.
Дата обращения 15.08.19

**Материалы промежуточной аттестации 1 год обучения
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Мастерская настольных игр»**

Форма проведения: Турнир по настольной игре «Земля пингвинов».

Турнир проходит сразу для всей группы.

1. Подготовка и рассаживание игроков
2. Проведение турнира
3. Объявление результатов и обсуждение

Игра «Земля пингвинов».

Цель: Участники бросают разноцветный кубик, а затем могут поднять двух любых пингвинов. Если цвета, выпавшие на кубиках, совпадают с цветами обнаруженных яиц, их можно смело забирать себе на айсберг – поле для подсчёта очков. Кто быстрее всех соберёт шесть штук – тот и победил.

Критерии оценки:

Зачет:

Знание правил игры.
Планирование своих игровых действий
Управление своими эмоциями

Не зачет

Незнание правил игры.
Неумение планировать свои игровые действия
Неумение управлять своими эмоциями

**Материалы итоговой аттестации 2 года обучения
«Мастерская настольных игр»**

Педагог: Милованова С.П.

Форма проведения: Турнир по настольным играм «Бопит», «Корова 006».

Турнир проходит сразу для всей группы.

4. Подготовка и рассаживание игроков
5. Проведение турнира по игре играм «Бопит»
6. Проведение турнира по игре «Корова 006»
7. Объявление результатов

Игра «Бопит».

Цель: набрать как можно больше победных очков.

Игровая консоль Бопит отдает команды в произвольном порядке: «крути», «жми», «тяни».

Нужно максимально быстро выполнять команды. Подсчет очков автоматический. Играем в режиме «соло», простой уровень сложности.

Игра «Корова 006».

Цель: набрать как можно меньше штрафных очков.

Стараясь верно оценивать ситуацию, нужно планировать и выкладывать карты в один из рядов по возрастанию с наименьшей разницей.

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

