

Управление образования г. Калуги
МБОУДО «Центр дополнительного образования детей «Радуга» г. Калуги

Принята решением
методического совета
«31» августа 2017 г.
Протокол № 1



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ

ПРОГРАММА

Время играть

для детей 6-16 лет
1 год обучения
модифицированная

Составитель:
педагоги дополнительного образования
МБОУ ДО «ЦДОД «Радуга» г. Калуги
Бойцова Анастасия Юрьевна.

Калуга
2017

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

1.	ФИО автора программы, должность, квалификационная категория	педагог дополнительного образования Бойцова Анастасия Юрьевна.
2.	Название программы	Клуб настольных игр «Время играть»
3.	Тип программы	модифицированная
4.	Направленность программы	Социально-педагогическая
5.	Где принята	на методсовете протокол № 1 от 25.08.2017 г. МБОУ ДО «ЦДОД «Радуга» г. Калуги
6.	Срок реализации	1 год
7.	Среднее количество часов реализации в год	72
8.	Уровень реализации	дошкольное образование, начальное общее образование; основное общее образование.
9.	Ориентация на категорию учащихся	нет ориентации
10.	Направление деятельности в рамках реализации программы:	Развитие психических процессов и коммуникативных навыков
11.	Уровень усвоения	Общекультурный.
12.	Цель программы и основное содержание	Способствовать формированию познавательных процессов детей и подростков посредством использования различных видов настольных игр.
13.	Основные компетенции, формируемые у детей.	Ценностно-смысловая, информационная, коммуникативная, личностного совершенствования.
14.	Характеристика детей возраст, социальный статус	6-16 лет
15.	Способ освоения содержания образования	Занимательный, практический, креативный, репродуктивный.
16.	Место реализации	МБОУ ДО «ЦДОД «Радуга» г. Калуги, МБОУ «СОШ № 22» г. Калуги, МБОУ «СОШ № 49» г. Калуги

Пояснительная записка

Несмотря на высокий уровень компьютеризации современного мира и, как следствие, появление обширных возможностей для разнопланового досуга, классические настольные игры продолжают сохранять востребованность в широкой среде потребителей. Часто воспитательный потенциал настольной игры является скрытым, благодаря чему увлекательный процесс решения задач сочетает в себе качественное обучение, являясь незаменимым средством для детей.

Даже если игра не несет весомой смысловой и логической нагрузки, ее воспитательный потенциал все равно сохраняется на высоком уровне: ребенок развивает свою зрительную память, сообразительность, внимание, а также учится мыслить отвлеченно. Немаловажным выступает аспект межличностной коммуникации у детей, поскольку большинство игр данной категории предполагают участие двух и более человек. Освоив игровую этику, сопереживание проигравшим соперникам и научившись с достоинством принимать собственное поражение, ребенок сформирует прочный фундамент для возвращения достойных личностных качеств.

Актуальность

Игра для учащихся – не просто интересное времяпрепровождение, но способ моделирования внешнего, взрослого мира, способ моделирования его взаимоотношений, в процессе которого, он вырабатывает схему взаимоотношений со сверстниками. Настольные игры разнообразны по содержанию, обучающим задачам, оформлению. Они помогают уточнять и расширять представления детей об окружающем мире, систематизировать знания, развивать мыслительные процессы. В настольной игре ребенок учится преодолевать трудности, следовательно, у него воспитываются и волевые качества: настойчивость и выдержка.

Новизна.

Новизной данной программы является нестандартный подход к развитию умений и навыков ребенка – через настольную игру.

Педагогическая целесообразность проведения занятий в форме настольных игр состоит в организации неформального общения между детьми и педагогом. Также за внешней игровой деятельностью скрыт комплекс заданий (упражнений) на внимание, память, мышление, речь.

Цель: Способствовать формированию познавательных процессов детей и подростков посредством использования различных видов настольных игр.

Задачи:

1. обучающие:

- сформировать навыки нестандартного мышления и умение решать нестандартные задачи;
- сформировать навыки эффективной коммуникации: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность товарищей;
- научить учащихся совместно организовывать совместные настольные игры;
- сформировать умение следовать правилам в настольных играх.

2. воспитательные:

- воспитать интерес к решению нетрадиционных задач, самостоятельному поиску решений;
- воспитать трудолюбие, уверенность, умение доводить начатое дело до конца;
- воспитать самоуважение и уважение к окружающим людям.

3. развивающие:

- развить познавательное мышление;

- развить мышление в процессе формирования основных приемов мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, умение выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы;
- развить психические познавательные процессы: различные виды памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
- развить языковую культуру: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения;
- развить познавательную активность и самостоятельную мыслительную деятельность учащихся;
- развить самоконтроль и самообладание.

Пояснительная записка

Программа предназначена для детей 6-16 лет, проявляющих интерес к настольным играм. Программа включает в себя следующие блоки:

- настольные игры на внимание;
- настольные игры на воображение;
- настольные игры на развитие памяти;
- настольные игры на логическое мышление;
- настольные игры на развитие коммуникативных навыков.

Программа способствует расширению сферы интересов детей. Во время занятий у ребенка происходит становление развитых форм самосознания, самоконтроля и самооценки. В результате у детей формируется отношение к данным занятиям как к средству развития своей личности. Данная программа состоит из системы дидактических и развивающих игр. На занятиях применяются занимательные и доступные для понимания игры-ассоциации, логические и развивающие игры.

Занятия проходят в разновозрастных группах. Программа рассчитана на 72 часа. Режим занятий: занятия проходят 1 раз в неделю по 2 часа.

Программа реализуется в трех возрастных категориях: дошкольники, младшие школьники и старшеклассники. Набор в группы объединения происходит без преемственности от младших детей к старшим. Для группы старшеклассников программа рассчитана на два года, т.к. на втором году обучения правила настольных игр усложняются, также предполагается участие во Всероссийском турнире по настольным играм.

Игры подобраны в соответствии с каждой возрастной категорией учащихся. Работа проводится в форме групповых занятий, включающих в себя настольные игры, направленные на развитие определенного психического процесса.

Применяются следующие методы обучения: словесный, наглядный, практический.

Формы занятий:

В ходе реализации программы используются следующие формы проведения занятий: практические игровые занятия. Теория преподносится в форме беседы, презентации, обзора.

Обучение в группе означает, что дети учатся:

- обмениваться друг с другом информацией и выражать личное мнение;
- говорить и слушать;
- принимать решения, обсуждать и совместно решать проблемы.

Обучение в группе развивает личностные и социальные навыки, необходимые для эффективного превентивного обучения.

Прогнозируемый конечный результат

Усвоение программы возможно по 3-м уровням: низкий, средний, высокий.

Уровень	Знают	Умеют
Низкий	<ul style="list-style-type: none"> – правила поведения на занятиях; – соблюдает нормы этики; – виды и значение настольных игр в современной жизни людей. 	<ul style="list-style-type: none"> – умеет решать простейшие игровые задачи; – задавать вопросы взрослому, любит экспериментировать; – самостоятельно действовать; – управлять своим поведением.
Средний	<ul style="list-style-type: none"> – правила поведения на занятиях; – подробную информацию о возникновении и историческом развитии настольных игр; – правила и различные игровые действия каждой из игр, предложенных программой; – психологическую направленность каждой из предложенных игр. 	<ul style="list-style-type: none"> – играть во все виды настольных игр, предложенных программой; – пользоваться правилами и различными игровыми действиями с помощью педагога; – работать в команде, паре; – справляться с проигрышем с помощью педагога.
Высокий	<ul style="list-style-type: none"> – разные игровые тактики; – правила и различные игровые действия каждой из игр; – игры, которые раскроют потенциал каждого учащегося; – возможности каждой из настольных игр и пути ее совершенствования; – психологическую направленность каждой из предложенных игр. 	<ul style="list-style-type: none"> – пользоваться разными игровыми тактиками каждой из игр самостоятельно; – коллективно организовывать совместные настольные игры; – справляться с проигрышем самостоятельно; – придумывать новые правила для имеющихся игр; – работать в команде, паре.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы
Личностными результатами изучения программы является формирование следующих умений:

- Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами изучения программы являются формирование следующих умений:

- Проговаривать последовательность действий;
- Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с определённой игрой;
- Учиться работать по предложенному педагогом плану;
- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного;
- Учиться совместно с педагогом и другими учащимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

- Делать предварительный отбор источников информации: ориентироваться в правилах конкретной игры;
- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя схемы, таблицы, правила игр и другие источники, свой жизненный опыт и информацию, полученную от педагога;
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы;
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять рассказы на основе простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).
- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной речи;
- Слушать и понимать речь других;
- Читать и пересказывать текст;
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в коллективе и следовать им;
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика);
- Учиться объяснять свое несогласие и пытаться договориться.

Предметными результатами изучения программы являются формирование следующих умений:

- Описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- Выделять существенные признаки предметов;
- Сравнивать между собой предметы, явления;
- Обобщать, делать несложные выводы;
- Классифицировать явления, предметы;
- Определять последовательность событий;
- Судить о противоположных явлениях;
- Давать определения тем или иным понятиям;
- Выявлять функциональные отношения между понятиями;
- Выявлять закономерности и проводить аналогии.

Учебно-тематический план группы дошкольного обучения

№ п/п	Тема	Всего часов	Теория	Практика	Формы проведения занятий	Формы подведения итогов по теме
1	Вводное занятие	1	1		Беседа, обсуждение	Педагогическое наблюдение
2	Развитие памяти	14	1	13	Беседа, игра	Турнир
3	Развитие внимания	14	1	13	Беседа, игра	Турнир
4	Развитие логического мышления	14	1	13	Беседа, игра	Турнир
5	Развитие воображения	14	1	13	Беседа, игра	Турнир
6	Развитие коммуникативных навыков	14	1	13	Беседа, игра	Турнир
7	Итоговое занятие	1	1		Беседа	Педагогическое наблюдение
ИТОГО		72				

Краткое содержание тем

1. Вводное занятие (1 час)

Теория: Знакомство. Цели и задачи объединения. Формирование команд. Расписание и место проведения. Обсуждение правил поведения в объединении. Знакомство с правилами командных игр.

Практика: Игра «Контакт», «Персонажи».

2. Развитие памяти (14 часов)

Теория: знакомство с правилами настольных игр

Практика: Игры «Мемо», «Головоноги», «Зоомагия», «Nanu», «Найди пару. Русские сказки», «Котики», «Куча мала», «День сырка», «Хамелеон», «Парковка для профессионалов», «Homosapiens», «Доббль».

3. Развитие внимания (14 часов)

Теория: знакомство с правилами настольных игр

Практика: Игры «Медвед», «Барамелька», «Мемо», «Nanu», «Испорченный телефон», «Котики», «Куча мала», «Мягкий знак», «Матрешкино», «Что сегодня на десерт», «Фруктов 10», «Парковка для профессионалов», «Homosapiens», «Где Волли сейчас», «Доббль».

4. Развитие логического мышления (14 часов)

Теория: знакомство с правилами настольных игр.

Практика: «Кто я», «Сквирики», «Сумасшедший Лабиринт», «Котопасы», «Викторина первоклассника», «Карусель из слов», «Матрешкино», «Цветные дорожки», «Кенгуру», «Палаго», «День сырка», «Хамелеон», «Фанты для детей. Эрудит», «Верю - не верю».

5. Развитие воображения. (14 часов)

Теория: знакомство с правилами настольных игр.

Практика: «Крокодил», «Крокодил. Эмоции», «Представь», «Мягкий знак», «Палаго», «Расскажи мне, расскажи», «Кубики истории», «Сумасшедший лабиринт».

6. Развитие коммуникативных навыков (14 часов)

Теория: знакомство с правилами настольных игр.

Практика: «Кто я», «Я смогу», «Испорченный телефон», «Мягкий знак», «Крокодил. Эмоции», «Дженга».

7. Итоговое занятие (1 час)

Теория: Подведение итогов года. Награждение победителей турниров.

Учебно-тематический план группы младшего школьного обучения

№ п/п	Тема	Всего часов	Теория	Практика	Формы проведения занятий	Формы подведения итогов по теме
1	Вводное занятие	1	1		Беседа, обсуждение	Педагогическое наблюдение
2	Развитие памяти	14	1	13	Беседа, игра	Турнир
3	Развитие внимания	14	1	13	Беседа, игра	Турнир
4	Развитие логического мышления	14	1	13	Беседа, игра	Турнир
5	Развитие воображения	14	1	13	Беседа, игра	Турнир
6	Развитие коммуникативных навыков	14	1	13	Беседа, игра	Турнир
7	Итоговое занятие	1	1		Беседа, обсуждение	
ИТОГО		72				

Краткое содержание тем

1. Вводное занятие (1 час)

Теория: Знакомство. Цели и задачи объединения. Формирование команд. Расписание и место проведения. Обсуждение правил поведения в объединении. Знакомство с правилами командных игр.

Практика: Игра «Контакт», «Персонажи».

2. Развитие памяти (14 часов)

Теория: знакомство с правилами настольных игр

Практика: Игры «Мемо», «Головоноги», «Зоомагия», «Тик-так бум», «Активити», «Нани», «Найди пару. Русские сказки», «Котики», «День сырка», «Homosapiens», «Доббль».

3. Развитие внимания (14 часов)

Теория: знакомство с правилами настольных игр

Практика: Игры «Медвед», «ХаллиГалли», «Барамелька», «Мемо», «Нани», «Испорченный телефон», «Котики», «Куча мала», «Мягкий знак», «Матрешкино», «Воображарий», «Фруктов 10», «Homosapiens», «Где Волли сейчас», «Доббль», «Ответ пати».

4. Развитие логического мышления (14 часов)

Теория: знакомство с правилами настольных игр.

Практика: «Куролисы», «Зельеваренье практикум», «Кто я», «Сквирики», «Данетки. Юный детектив», «Лабиринт», «Котопасы», «Моя Родина – Россия», «Fluxx», «Матрешкино», «Палаго», «День сырка», «Фанты для детей. Эрудит», «Верю - не верю».

5. Развитие воображения. (14 часов)

Теория: знакомство с правилами настольных игр.

Практика: «Крокодил», «Крокодил. Эмоции», «Активист», «Представь», «Мягкий знак», «Палаго», «Соображарий», «Кто я», «Эволюция», «Данетки. Юный детектив», «Расскажи мне, расскажи», «Кубики истории», «Сумасшедший лабиринт».

6. Развитие коммуникативных навыков (14 часов)

Теория: знакомство с правилами настольных игр.

Практика: «Куролись», «Кто я», «Я смогу», «Испорченный телефон», «Alias», «Мягкий знак», «Активист», «Крокодил. Эмоции», «Ответ пати», «Дженга».

7. Итоговое занятие (1 час)

Теория: Подведение итогов года. Награждение победителей турниров.

Учебно-тематический план группы старшекласников

№ п/п	Тема	Всего часов	Теория	Практика	Формы проведения занятий	Формы подведения итогов по теме
1	Вводное занятие	1	1		Беседа, обсуждение	Педагогическое наблюдение
2	Развитие памяти	14	1	13	Беседа, игра	Турнир
3	Развитие внимания	14	1	13	Беседа, игра	Турнир
4	Развитие логического мышления	14	1	13	Беседа, игра	Турнир
5	Развитие воображения	14	1	13	Беседа, игра	Турнир
6	Развитие коммуникативных навыков	14	1	13	Беседа, игра	Турнир
7	Итоговое занятие		1		Беседа, обсуждение	Педагогическое наблюдение
ИТОГО		72				

Краткое содержание тем

1. Вводное занятие (1 час)

Теория: Знакомство. Цели и задачи объединения. Формирование команд. Расписание и место проведения. Обсуждение правил поведения в объединении. Знакомство с правилами командных игр.

Практика: Игра «Контакт», «Персонажи».

2. Развитие памяти (14 часов)

Теория: знакомство с правилами настольных игр

Практика: Игры «Мемо», «Зоомагия», «Тик-так бум», «Активити», «Nanu», «Котики», «Куча мала», «День сырка», «Доббль».

3. Развитие внимания (14 часов)

Теория: знакомство с правилами настольных игр

Практика: Игры «Медвед», «ХаллиГалли», «Барамелька», «Мемо», «Nanu», «Испорченный телефон», «Котики», «Куча мала», «Мягкий знак», «Воображарий», «Что сегодня на десерт», «Homosapiens», «Где Волли сейчас», «Доббль», «Ответ пати».

4. Развитие логического мышления (14 часов)

Теория: знакомство с правилами настольных игр.

Практика: «Куролисы», «Зельеваренье практикум», «Кто я», «Данетки. Юный детектив», «Сумасшедший Лабиринт», «Котопасы», «Моя Родина – Россия», «Fluxx», «Палаго», «День сырка», «Фанты для детей. Эрудит», «Верю - не верю».

5. Развитие воображения. (14 часов)

Теория: знакомство с правилами настольных игр.

Практика: «Крокодил», «Крокодил. Эмоции», «Активист», «Представь», «Мягкий знак», «Телепат», «Соображарий», «Кто я», «Эволюция», «Данетки. Юный детектив», «Расскажи мне, расскажи», «Кубики истории», «Сумасшедший лабиринт».

6. Развитие коммуникативных навыков (14 часов)

Теория: знакомство с правилами настольных игр.

Практика: «Куролисы», «Кто я», «Испорченный телефон», «Alias», «Мягкий знак», «Активист», «Телепат», «Крокодил. Эмоции», «Эволюция», «Лепешка», «Ответ пати», «Дженга».

7. Итоговое занятие (1 час)

Теория: Подведение итогов года. Награждение победителей турниров.

Учебно-тематический план группы старшекласников второго года обучения

№ п/п	Тема	Всего часов	Теория	Практика	Формы проведения занятий	Формы подведения итогов по теме
1	Вводное занятие	1	1		Беседа, обсуждение	Педагогическое наблюдение
2	Развитие памяти	6	1	5	Беседа, игра	Турнир
3	Развитие внимания	8	1	7	Беседа, игра	Турнир
4	Развитие логического мышления	26	1	25	Беседа, игра	Турнир
5	Развитие воображения	4	1	3	Беседа, игра	Турнир
6	Развитие коммуникативных навыков	26	1	25	Беседа, игра	Турнир
7	Итоговое занятие	1	1		Беседа	
ИТОГО		72	7	65		

Краткое содержание тем

1. Вводное занятие (1 час)

Теория: Повторение правил и целей объединения.

2. Развитие памяти (6 часов)

Теория: знакомство с правилами настольных игр.

Практика: «Шпион», «Wanted», «Нуар».

3. Развитие внимания (8 часов)

Теория: знакомство с правилами настольных игр

Практика: «Мафия», «Переворот», «Свинтус. Правила этикета», «Кто осел».

4. Развитие логического мышления (26 часов)

Теория: знакомство с правилами настольных игр.

Практика: «Ерундопель», «Нефариус», «Гномы-вредители», «Нуар», «Катера к замку Дьявола», «Цитадели», «ЧеГеварра», «Ужас Артхема».

5. Развитие воображения (4 часа)

Теория: Знакомство с правилами настольных игр

Практика: «Кинокнижный крокодил», «Шпион»

6. Развитие коммуникативных навыков (26 часов)

Теория: Знакомство с правилами настольных игр.

Практика: «Нефариус», «Гномы-вредители», «Нуар», «Катера к замку Дьявола», «Цитадели», «ЧеГеварра», «Ужас Артхема», «Шпион», «Нуар», «Мафия», «Кинокнижный крокодил», «За бортом».

7. Итоговое занятие (1 час)

Теория: Подведение итогов года. Награждение победителей турниров.

Методическое обеспечение

Программа модифицированная. В своей теоретической основе программа опирается на культурно-историческую парадигму Л.С. Выготского «Психология развития ребенка» и Д.Б.Эльконина «Психология игры», а также на деятельностный подход А.Н. Леонтьева «Психологические основы детской игры».

Принципы, лежащие в основе программы:

- доступности (простота, соответствие возрастным и индивидуальным особенностям);
- наглядности (иллюстративность, наличие дидактических материалов);
- демократичности и гуманизма (взаимодействие педагога и ученика в социуме, реализация собственных творческих потребностей);
- научности (обоснованность, наличие методологической базы и теоретической основы);
- «от простого к сложному» (научившись элементарным навыкам работы, ребенок применяет свои знания в выполнении сложных творческих работ);
- объективности;
- доброжелательности;
- активности;
- творческий подход.

Во время занятий у ребенка происходит становление развитых форм самосознания, самоконтроля и самооценки. Основное время на занятиях занимает самостоятельное решение детьми поисковых задач. Также в процессе усвоения программы у детей формируется навык работы в группе. Благодаря этому формируются умения самостоятельно действовать, принимать решения, управлять собой в сложных ситуациях. В программе используются игры разной сложности, поэтому слабые дети, участвуя в занятиях, могут почувствовать уверенность в своих силах (для таких учащихся подбираются игры, в которые они могут играть успешно).

Ребенок на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания. Адекватная оценка своих успехов и неудач приводит к более благоприятной социализации и формированию гражданской идентичности.

После прохождения программы у ребенка формируется навык организации как самостоятельного досуга, так и досуга своего окружения.

Методы обучения:

- практический;
- наглядный;
- словесный.

Материально-техническое обеспечение

1. Просторное светлое помещение;
2. Карандаши (простые и цветные);
3. Ручки;
4. Листы А4;
5. Доска;
6. Мел;
7. Набор настольных игр по тематикам.

Литература

1. Асмолов А.Г., Бурменская Г.В., Володарская И.А. и др. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли: пособие для учителя / Под ред. А.Г. Асмолова. — М.: Просвещение, 2008
2. Битянова М.Р. Игра как метод решения школьных проблем,- М.: Педагогический университет «Первое сентября»,2013
3. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр: Учебно-методическое пособие. – Изд. 2-е, испр. и доп. – М., 2003.
4. Выготский Л.С. Психология развития ребенка. М., 2005.
5. Дьяченко О.М. Воображение дошкольника. – М: Знание, 2000
6. Леонтьев А.Н. Психологические основы детской игры / Избранные психологические произведения в 2-х т. М.: Педагогика, 1983 - Т.1.
7. Хёйзинга Й. Homo Ludens. Опыт определения игрового элемента культуры / Й. Хёйзинга // Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. — М., 1992.
8. Эльконин Д. Б. Психология игры. М., 1999.

Литература для детей и родителей

1. Значение игры для всестороннего развития личности ребёнка <http://www.maam.ru/detskijsad/znachenie-igry-dlja-vsestoronego-razvitiia-lichnosti-reb-nka.html>
2. Черемных С.А. Значение игры для психического развития ребенка. <http://nsportal.ru/vuz/pedagogicheskie-nauki/library/2013/03/27/znachenie-igry-dlya-psikhicheskogo-razvitiya-rebenka.html>
3. Польза настольных игр для детей <http://www.vseodetyah.com/article.html?id=1716&menu=parent>