

**Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
Дворец творчества детей и молодежи
муниципального образования г. Братска**

РАССМОТРЕНО:

Заседание МС

МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска

Протокол № 18

от «18» июня 2026 г.

Зам. директора по НМР,

_____ Д. В. Стрельникова

УТВЕРЖДЕНО:

Приказ № 739

от «18» июня 2026 г.

Директор МАУ ДО «ДТДиМ»

МО г. Братска

_____ О.В. Мельник

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00EC41A4900EB6C7C299B691822CAAC21F
Владелец: МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ "ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ" МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА БРАТСКА
Действителен: с 07.05.2025 до 31.07.2026

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
Клуб настольных игр «Столица игр»**

Направленность: социально-гуманитарная

Возраст учащихся – 12-17 лет

Срок реализации – 1 год

Уровень – стартовый

Автор-разработчик:
педагог-организатор

Гапоненко В. Е.

г. Братск, 2026 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Клуб настольных игр «Столица игр» разработана на основании нормативно-правовых документов: Федеральный Закон РФ от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации», Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (СП 2.4.3648-20).

Направленность программы: социально-гуманитарная.

Актуальность. Современные подростки испытывают дефицит живого общения. Настольные игры стимулируют взаимодействие, живое общение, помогают преодолеть коммуникативные барьеры, развивают логическое и стратегическое мышление, внимание, усидчивость; эмоциональный интеллект (умение проигрывать и выигрывать).

Педагогическая целесообразность

Настольные игры дарят радость творчества, обогащают духовный мир, учат самостоятельно принимать решения в условиях неполной информации и ограниченного времени. Игра положительно влияет на успеваемость (особенно в математике, логике, русском языке), воспитывает волю, выдержку и уважение к правилам и сопернику.

Цель программы: развитие познавательных процессов через решение игровых задач в настольных играх.

Задачи программы

Обучающие:

- познакомить с основными жанрами и механиками настольных игр;
- обучить правилам турниров и поведению во время игры;
- сформировать навыки планирования, анализа и работы с правилами.

Развивающие:

- развивать логику, память, комбинаторное мышление;
- развивать умение принимать решения в условиях неопределенности.

Воспитательные:

- формировать этичное поведение в соревновательной среде;
- развивать навыки командной работы, взаимопомощи и сплочённости через кооперативные игры.

Планируемые результаты

Учащийся будет знать:

- не менее 20 настольных игр, 5–7 правил наизусть, базовую игровую терминологию.

Учащийся будет уметь:

- самостоятельно организовать игру, подсчитывать очки, принимать решение за ограниченное время, помогать новичкам.

Личностные результаты:

- сформированы навыки саморегуляции эмоций, уважение к правилам и соперникам, умение кооперироваться.

Адресат программы

В этом возрасте (12-17 лет) резко возрастает значимость коллектива ровесников. Настольные игры отлично решают эту задачу: они дают повод собираться вместе, обсуждать стратегии, распределять роли, учиться договариваться — то есть отрабатывать навыки социального взаимодействия.

В этом возрасте часто встречаются импульсивность, колебания настроения, повышенная чувствительность к несправедливости. Педагог использует игры как безопасную среду для отработки эмоций: например, обсуждать, как реагировать на проигрыш, как сохранять самообладание в конфликтной ситуации за столом.

Программа рассчитана на 1 год обучения с общим количеством часов – 72 часа (1 раза в неделю по 2 часа, 1 час – 45 мин). Основная форма организации деятельности – групповая (15 чел.), очная.

Учебный план

№ п.п.	Раздел, тема	Количество часов			Форма промежуточной аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Организационный набор групп	4	-	4	
2.	Вводное занятие. Входящий контроль.	2	-	2	Практическое задание
3.	Классические игры	8	1	7	
4.	ККИ и карточные	8	1	7	
5.	Ролевые игры	8	1	7	
6.	Социальные игры	8	1	7	
7.	Евро игры	8	1	7	
8.	Кооперативные игры	8	1	7	
9.	Игротека	10	1	9	

10	Участие в турнирах.	6	1	5	
11.	Промежуточная аттестация	2	-	2	Практическое задание
	Итого	72	8	64	

Календарный учебный график

деятельность / месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май	
Организационный набор групп	4									4
Вводное занятие. Входящий контроль.	2									2
Классические игры	2	2	2	2						8
ККИ и карточные		2	2	2	2					8
Ролевые игры			2	2	2	2				8
Социальные игры					2	2	2	2		8
Евро игры						2	2	2	2	8
Кооперативные игры						2	2	2	2	8
Игротека		2	2	2				2	2	10
Участие в турнирах.		2		2			2			6
Промежуточная аттестация									2	2
Всего	8	8	8	10	6	8	8	8	8	72

Содержание программы

Организационный набор группа (4 ч)

Тема 1. Вводное занятие. Входящий контроль (2 ч)

Теория. Знакомство с программой. ТБ. Входящее тестирование.

Знакомство с правилами клуба - ключевые воспитательные моменты:

- ✓ Заканчивать игру словами "Хорошая игра!", независимо от исхода. Это простой, но очень важный жест уважения.
- ✓ Не высмеивать ошибки: если соперник сделал ошибку, не стоит его поддразнивать или злорадствовать. Вместо этого, можно предложить помощь или просто промолчать.
- ✓ Не перебивать и не отвлекать: во время хода соперника важно дать ему возможность сосредоточиться. Перебивание и отвлечение – это проявление неуважения.

- ✓ Признавать сильные стороны соперника: если соперник сделал удачный ход или продемонстрировал хорошую стратегию, стоит отметить это. "У тебя отличная идея!" или "Ты хорошо придумал!" – такие фразы укрепляют позитивное отношение.
- ✓ Не жульничать: жульничество обесценивает игру и разрушает доверие.
- ✓ Признавать свои ошибки: если игрок случайно нарушил правило, он должен сам признаться в этом. Это учит ответственности.
- ✓ Не хвастаться чрезмерно: победа – это здорово, но не стоит злорадствовать над проигравшими. Скромность и уважение к чувствам других – важные качества.
- ✓ Не заставлять проигравших чувствовать себя виноватыми: победа не должна быть поводом для унижения других.
- ✓ Не обвинять других: если игра проиграна, не стоит искать виноватых среди других игроков или в "неудаче". Важно проанализировать свои ошибки.
- ✓ Не расстраиваться слишком сильно: поражение – это не конец света. Это возможность научиться и стать сильнее.
- ✓ Поздравить победителя: даже если очень обидно, важно поздравить победителя с заслуженной победой.
- ✓ Учиться на ошибках: после игры стоит проанализировать, что пошло не так, и как можно улучшить свою игру в следующий раз.
- ✓ Ожидание своего хода: в играх, где много игроков, приходится ждать своего хода. Это учит терпению и самоконтролю.
- ✓ Не принимать импульсивных решений: важно обдумывать свои ходы, а не действовать под влиянием эмоций.

Тема 2. Классические игры (8 ч)

Теория. Открытая информация, симметрия, пошаговая стратегия.

Практика. «Азул», «Пэчворк», «Монополия».

Тема 3. ККИ и карточные игры (8 ч)

Теория. Колода, сброс, трейд, механика deck-buildin.

Практика. «Уно», «Взрывные котят», «Манчкин», «Magic: The Gathering», «Картные войны», «Звёздные империи».

Тема 4. Ролевые игры (8 ч)

Теория. Персонаж, сюжет, мастер, отыгрыш.

Практика. «Dungeons & Dragons», «Подземелья и пёсики», «Сундук приключений», «Метро 2033».

Тема 5. Социальные игры (8 ч)

Теория. Коммуникация, блеф, дедукция, скрытая роль.
Практика. «Бункер», «Мафия», «Кодовые имена», «Мемы», «Исторический детектив».

Тема 6. Евроигры (8 ч)

Теория. Ресурсы, управление, ценность хода, экономика.
Практика. «Колонизаторы», «Корни», «Неон», «Жадюги».

Тема 7. Кооперативные игры (8 ч)

Теория. Командная победа, проблема лидера.
Практика. «Пандемия», «Бункер», «Исторический детектив», «Амул».

Тема 8. Игротека (10 ч)

Свободный выбор, повторение, закрепление, самостоятельное освоение новых игр из базы клуба.

Тема 9. Участие в турнирах (6 ч)

Практика. Внутриклубные турниры, швейцарская система, круговой турнир, сеансы одновременной игры (педагог против группы).

Промежуточная аттестация (2 ч)

Практическое тестирование (правила, турнирная партия).

Настольные игры - это инструмент для развития 4к компетенций:

- *коммуникация*: игроки общаются друг с другом, объясняют свои ходы, договариваются, обсуждают стратегии;
- *критическое мышление*: игроки анализируют информацию, оценивают риски и принимают взвешенные решения;
- *кооперация*: игроки учатся ставить общие цели выше личных, распределять обязанности и поддерживать друг друга.

Оценочные материалы

В программе «Клуб настольных игр «Столица игр» предусмотрено проведение педагогического мониторинга: входящий контроль (сентябрь) и промежуточная аттестация по итогам освоения программы (май)).

Педагогическая диагностика проводится в форме **практических заданий**

1. Диагностика познавательных процессов (до и после прохождения программы):

Логическое мышление - применение стандартизированных тестов на логику (задачи на аналогии, классификацию, исключение лишнего)

Память - применение тестов на кратковременную и долговременную память (запоминание рядов чисел, слов, изображений).

Комбинаторное мышление - предложение игровых ситуаций, требующих нестандартных комбинаторных решений.

Критерии оценивания:

Данные критерии предназначены для оценки уровня развития логического мышления, памяти и комбинаторного мышления:

3 балла - высокий уровень проявления навыка, самостоятельное и эффективное применение.

2 балла - средний уровень проявления навыка, справляется с большинством задач с небольшой помощью или самостоятельно.

1 балл - начальный уровень проявления навыка, требуется значительная помощь.

0 баллов - отсутствие или крайне низкий уровень проявления навыка.

2. Практическое задание «Мастер игры» (промежуточная аттестация)

Задание 1: продемонстрировать свои навыки в следующих аспектах.

- Выберите одну из предложенных вам настольных игр (или игру, которую вы хорошо знаете и готовы объяснить).
- Объясните правила этой игры так, как будто вы объясняете их группе новичков. Ваша речь должна быть четкой, логичной и понятной. Уделите внимание ключевым моментам и возможным вопросам.

Задание 2: проведение мини-турнира

- Выберите простую настольную игру, подходящую для быстрого проведения нескольких раундов.
- Проведите небольшой "мини-турнир" для 2-3 человек
- Вам нужно будет:

Объявить начало турнира.

Следить за соблюдением правил игры.

Корректно разрешать спорные моменты (если они возникнут).

Объявить победителя.

Критерии оценивания практического задания «Мастер игры»:

- **3 балла** – уверенное владение правилами, самостоятельная организация игры, спортивное поведение.
- **2 балла** – правила знает, но нуждается в помощи, эмоциональная регуляция неустойчива.
- **1 балл** – правила знает частично, требуется постоянное сопровождение.

Таблица фиксации результатов

№ п/п	Фамилия, имя учащегося	Познавательны е процессы			Практическое задание		Всего баллов	Уровень
		№ 1	№ 2	№ 3	№ 1	№ 2		
1.								

Методические материалы

В программу заложены профориентационные компоненты, связанные с настольными играми. Учащиеся познакомятся с теми, кто делает игры доступными, интересными и любимыми миллионами:

- Турнирный организатор: специалист, который создаёт атмосферу азарта и соревнований, организывает захватывающие турниры и управляет игровыми событиями.
- Комментатор настольных игр: это человек, который делится своим взглядом на игры: разбирает правила, рассказывает, стоит ли брать ту или иную новинку, анализирует механики, обсуждает опыт игры с друзьями или в обзоре.
- Тестировщик настольных игр: это специалист, который помогает разработчикам и издателям доводить игры до ума: находить в них ошибки, дисбалансы и непонятные моменты, а ещё предлагать, как это улучшить.
- Издатель игр: издатель помогает с тем, чтобы этот продукт (игру) заметили, продвинули и продали.

Профориентация - отличная возможность не только узнать о существующих профессиях, но и понять, какая из них больше всего соответствует твоим интересам, навыкам и мечтам.

Тип занятий - комбинированные занятия: теория (знакомство с историей игр, правилами) чередуется с практикой (сама игра) и рефлексией (обсуждение ходов, эффективности стратегий, эмоций).

Форма организации - фронтальные беседы или показ, групповые или малые групповые задания, а также индивидуальные упражнения для отработки конкретных навыков.

Ключевая особенность образовательного процесса - игровая деятельность. Через игру учащиеся не только осваивают правила и стратегии, но и развивают когнитивные навыки (память, внимание,

логическое мышление), учатся взаимодействовать в группе, принимать решения, работать в команде и рефлексировать.

При реализации программы применяются методы и приемы игровой технологии. Обучение строится вокруг самой игры: она становится и формой, и содержанием, и средством достижения целей.

Методы проблемного обучения. В играх часто возникают ситуации, требующие решения: нужно проанализировать ход, предугадать действия соперников, спланировать стратегию. Педагог создаёт «проблемный узел», и задача участников — найти выход, обсудить варианты.

В программу включены элементы работы с цифровыми ресурсами: просмотр обучающих видео, использование приложений для анализа игр, создание презентаций по истории игр или их механике.

Поскольку занятия часто длительные или включают активную игру, в программу включают динамические паузы, физкультминутки, чтобы сохранить баланс нагрузки и интереса.

Условия реализации программы

Материально-техническая база:

- ноутбук, проектор, экран, принтер;
- игровые столы (15 посадочных мест);
- 24 настольные игры (из перечня выше).

Кадровое обеспечение: учебный процесс должен организовывать квалифицированный педагог, имеющий среднее или высшее специальное образование и опыт педагогической и настольной деятельности.

Информационное обеспечение: правила игр, электронные образовательные ресурсы.

Список литературы

Для педагога

1. Бернштейн, А. А. Настольные игры как средство развития мышления детей и подростков: методическое пособие. – М.: Игропрактика, 2020. – 128 с.
2. Васильева, Е. Н. Игропедагогика: обучение и воспитание через настольные игры. – СПб.: Речь, 2021. – 192 с.
3. Григорьев, Д. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. – М.: Просвещение, 2018. – 224 с. (разделы по организации игровых клубов).

4. Зайцев, А. С. Настольные игры в образовании: от развлечения к развитию. – Екатеринбург: УрГПУ, 2022. – 156 с.
5. Колесникова, И. А. Коммуникативная деятельность педагога. – М.: Академия, 2019. – 336 с. (для работы с групповой динамикой).