

**Департамент образования администрации Города Томска  
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
Дом детства и юношества «Факел» г. Томска**

*Принята решением  
педагогического совета  
Протокол №1  
от «30» 08 2023 г.*

*Утверждаю:  
Директор МБОУ ДО ДДиЮ «Факел»  
\_\_\_\_\_ Адаскевич Л.А.  
«30» 08 2023 г.*

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
социально-гуманитарной направленности**

**«Клуб настольных и ролевых игр»**

Возраст обучающихся: 12-17 лет  
Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:  
Богачков Андрей Денисович  
педагог дополнительного образования,  
педагог-психолог

**Томск, 2023**

## Характеристика программы

**Название:** дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Клуб настольных и ролевых игр»

**Направленность:** социально-гуманитарная.

**Уровень освоения программы:** общекультурный (базовый).

**Количество обучающихся:** 6 - 9 человек в каждой группе.

**Возраст:** 12-17 лет (младшая группа 12 – 14 лет, старшая группа 15-17 лет).

**Срок реализации:** 2 года.

**Режим занятий:** 3 часа 1 раз в неделю.

**Объем программы:** 216 часов. (108 часов 1г.о., 108 часов 2г.о.)

**Особенности состава учащихся:** постоянный, смешанный.

**Форма обучения:** очная.

**Специфика реализации:** групповая

**Особенности организации образовательного процесса:** традиционная форма, групповое занятие с элементами психологического тренинга, игротеки, турниры.

**По степени авторства:** авторская.

## Оглавление

### *Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы»*

1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	5
1.3. Содержание программы .....	5
1.4. Календарный учебный график.....	9
1.5. Планируемые результаты.....	11

### *Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»*

2.1. Условия реализации программы.....	13
2.2. Формы аттестации.....	13
2.3. Оценочные материалы.....	14
2.4. Методические материалы.....	14
2.5. Рекомендуемая литература.....	15
2.6. Приложения.....	16

## ***Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы»***

### **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

*Рабочая дополнительная общеразвивающая программа «Клуб настольных и ролевых игр»* разработана с целью социализации учащихся, привития им общечеловеческих ценностей, этических норм и морали в игровой форме, которая быстрее откладывается в сознании детей, чем лекционный материал и «зубрежка»; оказания помощи учащимся в решении психолого-педагогических и социально-педагогических проблем социализации.

Игра - дело серьёзное. Миллионы людей проходили в игре школу жизни, познавали окружающий мир, учились человеческим отношениям. Игра - вечный спутник детства, «вечный двигатель» творчества, активной деятельности, самопознания и самовыражения. Игра - это сотворение собственного мира, в котором можно установить удобные для себя законы, избавиться от многих житейских сложностей, отдалиться мечте и радостям физического или интеллектуального напряжения.

Игры помогают детям раскрепоститься и почувствовать себя комфортно. Следует обсуждать с учащимися нравственные аспекты, касающиеся их поведения и взаимоотношений во время игры. Например, победивший не всегда тот, кто сильнее и быстрее, лучше честно проиграть, чем победить с помощью обмана.

Игра изучается историками культуры, этнографами, психологами (в частности, в связи с детской психологией), историками религии, искусствоведами, исследователями спорта и военного дела. Происхождение игры связывалось с магико-культурными потребностями или врождёнными биологическими потребностями организма; выводилось из трудовых процессов.

Настольная игра заставляет думать, проверять и развивать свои способности, включает ребенка в соревновании с другими. Участие детей в игре способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и другие полезные мотивационные качества.

В современной научной литературе проблемы адаптации рассматриваются в нескольких направлениях: биологическом, медицинском, педагогическом, психологическом, социологическом, кибернетическом. В процессе адаптации человек выступает объектом воздействия социальной среды и активным субъектом, осознающим влияние этой среды.

Процесс адаптации - это широкая полифония усвоения социальных ценностей через механизмы социализации. Человек как активный субъект осваивает и использует в своей жизнедеятельности продукты человеческой цивилизации, к которым относятся управленческие, экономические, психологические, педагогические технологии и методы освоения социального пространства. Фактически все элементы человеческой культуры участвуют в формировании личности через механизм адаптации, которая является неотъемлемой составной частью, необходимой доминантой социального развития.

Важный аспект социальной адаптации – принятие индивидом социальной роли. Этим обусловлено отнесение социальной адаптации к одному из основных социально-психологических механизмов социализации личности. Эффективность адаптации существенно зависит от того, насколько адекватно индивид воспринимает себя и свои социальные связи: искаженное или недостаточно развитое представление о себе ведет к нарушениям адаптации.

Программа состоит из 2 блоков, разделенных по возрастам:

Первый блок рассчитан на возраст 12-14 лет социальная ситуация развития человека в этом возрасте представляет собой переход от детства к самостоятельной и ответственной взрослой жизни. Иными словами, подростковый возраст занимает промежуточное

положение между детством и взрослостью. Происходят изменения на физиологическом уровне, по-иному строятся отношения со взрослыми и сверстниками, претерпевают изменения уровень познавательных интересов, интеллект и способности. Духовная и физическая жизнь перемещается из дома во внешний мир, отношения со сверстниками строятся на более серьезном уровне. Подростки занимаются совместной деятельностью, обсуждают жизненно важные темы, а игры остаются в прошлом.

В начале подросткового возраста появляется желание быть похожим на старших, в психологии оно называется чувством взрослости. Дети хотят, чтобы к ним относились как ко взрослым. Их желание, с одной стороны, оправданно, потому что в чем-то родители действительно начинают относиться к ним по-другому, разрешают делать то, что раньше не дозволялось. Например, теперь подростки могут смотреть художественные фильмы, доступ к которым раньше был запрещен, дольше гулять, родители начинают прислушиваться к ребенку при решении житейских проблем и др. Но, с другой стороны, подросток не во всем отвечает требованиям, предъявляемым ко взрослому человеку, он еще не выработал в себе такие качества, как самостоятельность, ответственность, серьезное отношение к своим обязанностям. Поэтому относиться к нему так, как он хочет, пока невозможно.

Второй блок рассчитан на возраст 15 -17 (юношеский) в юношеском возрасте отмечается философская направленность мышления, которая обусловлена развитием формально-логических операций и эмоциональными особенностями.

Юношам более свойственно абстрактное мышление, девушкам – конкретное. Поэтому девушки обычно лучше решают конкретные задачи, чем абстрактные, их познавательные интересы менее определены и дифференцированы, хотя при этом они, как правило, учатся лучше юношей. Художественно-гуманитарные интересы у девушек в большинстве случаев преобладают над естественно-научными. Многие в этом возрасте склонны преувеличивать свои способности, знания, умственные возможности.

В юношеском возрасте увеличивается объем внимания, а также способности длительно сохранять его интенсивность и переключаться с одного предмета на другой. Но внимание становится более избирательным и зависящим от направленности

интересов. Развиваются творческие способности. Поэтому в данном возрасте юноши и девушки не просто усваивают информацию, но и создают что-то новое. Личностные свойства творчески одаренного человека могут быть разными. Это зависит от той сферы деятельности, в которой проявляется одаренность.

**Направленность программы:** социально-гуманитарная.

**Тип программы по уровню освоения** общекультурный-базовый.

### **Актуальность программы.**

Дети повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, что им доступно наблюдать и что доступно их пониманию. Уже потому игра, по мнению многих ученых, есть вид развивающей, социальной деятельности, форма освоения социального опыта, одна из сложных способностей человека. В.А. Сухомлинский подчеркивал, что «игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Очень важно не шаблонизировать игры, а давать простор детской инициативе. Важно, чтобы дети сами придумывали игры, ставили себе цели. Педагог не должен стеснять инициативу ребят, расхолаживать их, навязывать им те или иные игры.

Многие исследователи пишут, что закономерности формирования умственных действий обнаруживаются в игровой деятельности детей. В ней своеобразными путями осуществляется формирование психических процессов: сенсорных процессов, абстракции и обобщения произвольного запоминания и т.д.

В связи с вышеизложенным, можно выделить ряд общих положений:

1. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов.

2. Игра детей есть самая свободная форма их деятельности, в которой осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.

3. Игра – первая ступень деятельности ребенка, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков, юношества, меняющих свои цели по мере взросления воспитанников.

4. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются потому, что играют.

5. Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.

6. Игра – главная сфера общения детей, в ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей. Чем старше и более развиты дети, тем требовательнее они к предметам игры, тем больше сходства ищут с действительностью.

7. Игра – путь поиска ребенком себя в коллективах со товарищей, в целом в обществе, человечестве, во Вселенной, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной пониманию. Забавляясь и играя, ребенок обретает себя и осознает себя личностью. Для детей игра – сфера их социального творчества, полигон его общественного и творческого самовыражения.

Игра необычайно информативна и многое «рассказывает» самому ребенку о нем.

8. Игра – важнейшей вид детской деятельности. Она является эффективным средством формирования личности школьника, его морально-волевых качеств, в игре реализуется потребность воздействия на мир. Игра дает свободу, так как она не задача, не долг, не закон. По приказу играть нельзя, только добровольно.

**Отличительной особенностью программы** является то, что наряду с оказанием помощи подростку в установлении контакта с одноклассниками и учителями осуществляется помощь в развитии самосознания ребенка, умении самостоятельно принимать решения, а также способности противостоять стрессам и социальным явлениям.

**Адресат программы:** подростки возраста с 12-17 лет. Одной из задач развития в подростковом возрасте является самоопределение в сфере общечеловеческих ценностей и общения между людьми. Подросток приобретает навыки межличностного общения со сверстниками своего и противоположного пола.

**Объем и срок освоения программы:** общее количество часов определяется продолжительностью программы и составляет 216 часов.

**Форма обучения** – очная.

**Особенности организации образовательного процесса** – в соответствии с индивидуальными учебными планами в творческом объединении, сформированы группы одного возраста, являющиеся основным составом творческого объединения.

**Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий** – занятия проходят 1 раз в неделю по 3 часа, в течение двух учебных лет.

**Прогнозируемый результат:**

- освоение образовательной программы учащимися;
- развитие навыков общения;
- повышение уровня социализации и адаптации.

## 1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

**Цель программы:** Социализация учащихся, привитие им общечеловеческих ценностей, этических норм и морали в игровой форме в условиях специально подготовленных сред.

**Задачи первого года:**

**Личностные:**

1. Развивать абстрактно-образное мышление, мелкую моторику рук при играх с различными видами конструкторов.

2. Воспитывать у детей культуру взаимоотношений во время проведения занятий, соревнований и конкурсов, способствовать воспитанию чувства взаимопомощи и взаимовыручки, учить детей приемам бесконфликтного общения, стимулировать общение детей друг с другом, воспитывать умение выслушивать мнение товарища.

**Образовательные (предметные):**

1. Способствовать развитию у детей наблюдательности, умения сопоставлять факты и обобщать результат, делать выводы, умение выделять главное, излагать мысли логически верно.

2. Развивать интеллект, социальное, оперирование бизнес-моделями. Сформировать представление об основных экономических понятиях.

**Развивающие:**

1. Развивать у детей интерес к творческому поиску оригинальных решений, кругозора обучающихся, развитие творческих способностей.

2. Развивать внимание, память, мышление в процессе игры.

**Задачи второго года:**

**Личностные:**

1. Развивать философскую направленность размышления, способность прогнозировать результат и умение прогнозировать ситуацию.

**Образовательные (предметные):**

1. Развитие навыков и умений профессионального и личностного самоопределения, через ролевую симуляцию различных профессий.

**Развивающие:**

1. Развивать у детей интерес к творческому поиску оригинальных решений, кругозора обучающихся, развитие творческих способностей.

2. Развивать внимание, память, мышление в процессе социально ролевого взаимодействия.

### **1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

Тематика программы строится по определенной логике. Деление содержания на разделы предполагает его законченность, определенную полноту и помогает целенаправленно строить свои занятия.

Данная программа состоит из 2 блоков:

Первый блок обучения состоит из 4 разделов

Раздел 1 «Знакомство с игровой деятельностью».

Раздел 2 «История развития настольных и ролевых игр».

Раздел 3 «Настольные игры».

Раздел 4 «Ролевые игры и квесты».

Второй блок состоит из 2 разделов

## **УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ**

№ п/п	Название раздела, темы	Всего часов	В том числе		Формы аттестации/ контроля	
			Теория	Практика		
<b>Раздел 1. «Знакомство с игровой деятельностью»</b>						
1	«Знакомство»	3	1	2	Психолого-педагогическое наблюдение Коллективная рефлексия	
2	«Виды, жанры, уровни игр»	3	1,5	1,5		
<b>Раздел 2. «История развития настольных и ролевых игр»</b>						
3	Тема 1: «История развития настольных игр» ч.1	3	2	1	Анкетирование	
4	Тема 2: «История развития настольных игр» ч.2	3	2	1		
5	Тема 3: «История развития ролевых игр»	3	2	1	Психолого-педагогическое наблюдение	
6	Тема 4: «Классические настольные игры» ч.1	3	1	2		
7	Тема 5: «Классические настольные игры» ч.2	3	1	2	Диагностика	
8	Тема 6: «Классические настольные игры» ч.3	3	1	2		
9	Тема 7: «История становления карточных игр»	3	2	1		
10	Тема 8: «Игры с использованием карточек» ч.1	3	1	2		
11	Тема 9: «Игры с использованием карточек» ч.2	3	2	1		
12	Тема 10: «Коллекционные игры»	3	1	2		
13	Тема 11: «Европейские ролевые игры»	3	1	2		
14	Тема 12: «Нордические ролевые игры»	3	1	2		
15	Тема 13: «Восточные ролевые игры»	3	1	2		
<b>Раздел 3. «Настольные игры»</b>						
16	Тема 1: «Стратегические настольные игры» ч.1	3	1	2		Психолого-педагогическое наблюдение
17	Тема 2: «Стратегические настольные игры» ч.2	3	1	2		
18	Тема 3: «Тактические настольные игры» ч.1	3	1	2		
19	Тема 4: «Тактические настольные игры» ч.2	3	1	2		
20	Тема 5: «Тактические настольные игры» ч.3	3	1	2		
21	Тема 6: «Экономические настольные игры»	3	1	2		Коллективная рефлексия Диагностика
22	Тема 7: «Социальные настольные игры»	3	1	2		
23	Тема 8: «Настольные игры жанра приключение» ч.1	3	1	2		
24	Тема 9: «Настольные игры жанра приключение» ч.2	3	1	2		
25	Тема 10: «Настольные игры жанра квест»	3	1	2		
<b>Раздел 4. «Ролевые игры»</b>						
26	Тема 1: «Подземелья и драконы» ч.1	3	1	2	Психолого-педагогическое наблюдение	
27	Тема 2: «Подземелья и драконы» ч.2	3	1	2		
28	Тема 3: «Нордические игры» ч.1	3	1	2		
29	Тема 4: «Нордические игры» ч.2	3	1	2		
30	Тема 5: «Лонгидок» ч.1	3	1	2		
31	Тема 6: «Лонгидок» ч.2	3	1	2	Диагностика Коллективная рефлексия	
32	Тема 7: «Квестовая ролевая игра» ч.1	3	1	2		
33	Тема 8: «Квестовая ролевая игра» ч.2	3	1	2		
34	Тема 9: «Стратегические ролевые игры»	3	1	2		
35	Тема 10: «Тактические ролевые игры»	3	1	2		
36	Тема 11: «Заключительная игра-Творец»	3	1	2		
	<b>Итого:</b>	<b>108</b>	<b>41</b>	<b>67</b>		



## **УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ**

№ п/п	Название раздела, темы	Всего часов	В том числе		Формы аттестации/ контроля
			Теория	Практика	
<b>Раздел 1. «Самосознание, самоопределение»</b>					
1	Тема 1: «Вводное занятие»	3	1	2	Психолого-педагогическое наблюдение Коллективная рефлексия Анкетирование Диагностика
2	Тема 2: «Виды, жанры, уровни игр»	3	1,5	1,5	
3	Тема 3: «Познай себя» ч.1	3	2	1	
4	Тема 4: «Познай себя» ч.2	3	2	1	
5	Тема 5: «Потребности и мотивы»	3	2	1	
6	Тема 6: «Самооценка и ее роль в развитии и саморазвитии личности» ч.1	3	1	2	
7	Тема 7: «Самооценка и ее роль в развитии и саморазвитии личности» ч.2	3	1	2	
8	Тема 8: «Самооценка и ее роль в развитии и саморазвитии личности» ч.3	3	1	2	
9	Тема 9: «Мир чувств и эмоций» ч.1	3	2	1	
10	Тема 10: «Мир чувств и эмоций» ч.2	3	1	2	
11	Тема 11: «Мир чувств и эмоций» ч.3	3	2	1	
12	Тема 12: «Смелость и уверенность в себе» ч.1	3	1	2	
13	Тема 13: «Смелость и уверенность в себе» ч.2	3	1	2	
14	Тема 14: «Публичное выступление» ч.1	3	1	2	
15	Тема 15: «Публичное выступление» ч.2	3	1	2	
<b>Раздел 2. «Ресурсы»</b>					
16	Тема 1: «Полемическое мастерство» ч.1	3	1	2	Психолого-педагогическое наблюдение
17	Тема 2: «Полемическое мастерство» ч.2	3	1	2	
18	Тема 3: «Умение планирования» ч.1	3	1	2	
19	Тема 4: «Умение планирования» ч.2	3	1	2	
20	Тема 5: «Умение планирования» ч.3	3	1	2	
21	Тема 6: «Актуализация творческого потенциала» ч.1	3	1	2	
22	Тема 7: «Актуализация творческого потенциала» ч.2	3	1	2	
23	Тема 8: «Актуализация творческого потенциала» ч.3	3	1	2	
24	Тема 9: «Актуализация творческого потенциала» ч.4	3	1	2	
25	Тема 10: «Актуализация творческого потенциала» ч.5	3	1	2	
26	Тема 11: «Невербальные средства общения» ч.1	3	1	2	Коллективная рефлексия
27	Тема 12: «Невербальные средства общения» ч.2	3	1	2	
28	Тема 13: «Манипулирование» ч.1	3	1	2	
29	Тема 14: «Манипулирование» ч.2	3	1	2	
30	Тема 15: «Приемы расположения к себе» ч.1	3	1	2	
31	Тема 16: «Приемы расположения к себе» ч.2	3	1	2	
32	Тема 17: «Контроль эмоций» ч.1	3	1	2	
33	Тема 18: «Контроль эмоций» ч.2	3	1	2	
34	Тема 19: «Рефлексия» ч.1	3	1	2	
35	Тема 20: «Рефлексия» ч.2	3	1	2	
36	Тема 21: «Заключительная встреча»	3	1	2	
	<b>Итого:</b>	<b>108</b>	<b>41</b>	<b>67</b>	

## Содержание программы

### Раздел 1 «Знакомство с игровой деятельностью».

Задачей данного раздела является: ознакомить обучающихся с основной деятельностью клуба настольных и ролевых игр, а также познакомить участников группы друг с другом.

**Теория:** В философии игра определяется как одна из форм человеческого бытия, как определенная деятельность. Эта деятельность осознается человеком как занятие, выполняемое вне повседневной жизни, совершается внутри ограниченного пространства и времени, протекает упорядоченно, по определенным правилам, не преследует никакого прямого материального интереса и не ищет пользы, может целиком овладевать играющим.

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

А.С. Макаренко о роли детских игр говорил следующее: «Каков ребенок в игре, таким во многом он будет в работе. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре...».

Игровая деятельность влияет на формирование произвольности психических процессов. В игре у ребенка начинает развиваться произвольное внимание и произвольная память. В условиях игры дети сосредотачиваются лучше и запоминают больше. Сознательная цель выделяется для ребенка раньше и легче всего в игре. Сами условия игры требуют от ребенка сосредоточения на предметах, включенных в игровую ситуацию, на содержании разыгрываемых действий и сюжета.

**Практический блок** состоит из игры в Манчкин и Ролевой игры «Таверна путника»

### Раздел 2 «История развития настольных и ролевых игр».

Задачей данного раздела является: ознакомить обучающихся с историей развития настольных и ролевых игр, а также установление доверительных отношений в группе, повышения уровня сплоченности.

**Теория:** Игра – самый естественный и мотивирующий для детей вид деятельности, и основная естественная функция игры – именно обучение. В отличие от выполнения формальных заданий, игра воспринимается детьми как важная и полная смысла деятельность.

Можно сказать, что игра – это метод познания действительности. При изучении развития детей, видно, что в игре эффективнее, чем в других видах деятельности, развиваются все психические процессы. А.Н. Леонтьев отмечал, что в игре развиваются новые, прогрессивные образования и возникает мощный познавательный мотив, являющийся основой возникновения стимула к учебе.

Следует учитывать, что игра как средство общения, обучения и накопления жизненного опыта является сложным социокультурным феноменом. В процессе игры:

осваиваются правила поведения и роли социальной группе класса (минимодели общества);

рассматриваются возможности самих групп, коллективов;

приобретаются навыки совместной коллективной деятельности, отрабатываются индивидуальные характеристики обучающихся, необходимые для достижения поставленных игровых целей;

накапливаются культурные традиции.

При применении игровых методов в обучении появляется активная деятельность самого ребенка, которая характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной

потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Итак, игровое обучение отличается от других педагогических технологий тем, что игра:

- 1) хорошо известная, привычная и любимая форма деятельности;
- 2) одно из наиболее эффективных средств активизации, вовлекающее участников в игровую деятельность за счет содержательной природы самой игровой ситуации, и способное вызывать высокое эмоциональное и физическое напряжение;
- 3) мотивационна по своей природе;
- 4) позволяет решать вопросы передачи знаний, навыков, умений; добиваться глубинного личностного осознания участниками законов природы и общества; позволяет оказывать на них воспитательное воздействие;
- 5) многофункциональна;
- 6) преимущественно коллективная форма деятельности;
- 7) нивелирует значение конечного результата;
- 8) в обучении отличается наличием четко поставленной цели и соответствующего ей педагогического результата.

**Практическая** составляющая выражается в играх: Сеги, Шахматы, Нарды, Го, Египетские шахматы и т.д.

### **Раздел 3 «Настольные игры».**

Задачей данного раздела является: развития навыков стратегического и тактического мышления, противодействия манипуляции, навыка межличностного общения.

**Теория:** Настольные игры также направлены на то, чтобы развивать такие необходимые в нашей жизни качества: логическое мышление, умение предвидеть ситуацию, находить выход из сложного положения. Для детей значение настольных игр и того больше. Они развивают у них память, внимательность, учат делиться, находить взаимопонимание с другими игроками, решать возникающие конфликты и не уходить от проблем. В дальнейшей жизни такое социальное воспитание возымеет свое действие, ведь дети будут обладать необходимыми навыками. Кроме того, именно настольные игры научат как детей, так и взрослых проигрывать, а также достойно принимать поражение. В жизни бывают различные ситуации, и не всегда победа оказывается на нашей стороне. Но важно научиться относиться к этому моменту правильно, и тогда можно будет двигаться дальше, усвоив полученные уроки.

Количество настольных игр, в которые можно сыграть сегодня просто огромное. Настольные игры всегда были популярными – это некий психологический аспект человеческого мышления, который толкает нас на это занятие. Но как же среди всего этого разнообразия выбрать себе занятие по душе? Для этого следует разобраться в вопросе какие типы настольных игр существуют и на какие классификации они распределяются.

Все существующие сегодня настольные игры, так или иначе, распределяются по четырем основным критериям:

- по взаимодействию игроков;
- по тематике;
- по внутриигровому механизму;
- по жанровой принадлежности.

Каждый из этих основных пунктов имеет свои подкатегории и, соответственно, свои особенности. Если разобраться в них глубже, то вы всегда сможете найти идеальный для себя вариант игры.

Поэтому эту категорию можно разделить на несколько вариантов взаимоотношений:

**Соревновательный тип.** Это процесс, где каждый игрок отвечает исключительно за себя, стараясь победить своих соседей по игре. В данной ситуации все участники являются соперниками, и победа в итоге достанется только одному.

Командный или кооперативный тип игры. Здесь все участники делятся на команды, и каждая пытается обыграть другую или же все участники пытаются обыграть саму игру. Здесь можно играть всей командой, поочередно выставляя то одного, то другого игрока. А можно выбрать лидера, который будет совершать все манипуляции в игре от имени всей команды. В таких играх может участвовать достаточно большое количество людей и в итоге побеждает не один игрок, а целая команда.

Один против всех. Это тот тип игры, где все участники сражаются против одного. Обычно он выступает в роли злодея. Таких участников может быть сразу несколько, но не больше трех. Для того, чтобы понять такого рода принцип игры, достаточно вспомнить популярную сегодня игру «Мафия».

#### Тематика игр

Тематика игр также имеет свои разновидности. Она зависит от того, в какой мир окунаются люди, которые решили сыграть в ту или иную игру. Различные типы настольных игр имеют разную тематику:

Реализм – приближенность к нашему миру, реальные жизненные ситуации и игровые моменты

Классическое фэнтези – некоторые элементы сказочного или волшебного, особенные способности у игроков

Фантастика – полная противоположность реализму, оригинальные персонажи и уникальное действие, происходящее во время игры

Механизм самой игры – это очень важный момент, который стоит рассмотреть пристальней. Именно механика, или попросту правила игры, определяет, как именно вы будете играть в нее и кем станете в процессе этого увлекательного действия. Механизм игры подразумевает под собой количество комбинаций в игре и отвечает за ее уровень сложности. Вот некоторые типы механизмов, которые являются самыми востребованными и популярными в различных видах игр:

карточная механика (например, игра «Уно»);

механика на дайсах или костях;

социальная механика;

механика, которая располагает предметы и персонажи в пространстве игры.

Эти механизмы могут существовать как по отдельности, так и взаимодействовать друг с другом, делая игру еще более удивительной и универсальной.

#### Жанры игр

Ну и наконец, типы настольных игр имеют свою классификацию еще и по жанровой принадлежности. Жанр отвечает за немаловажные моменты в игре. Это сам смысл игр, какие ощущения она дарит и как проходит, а кроме того, по жанровой классификации можно определить какие цели преследует эта игра и какую пользу она принесет вам вашим детям или друзьям. Какие жанры встречаются:

Абстрактные игры. Эта категория знакома всем и каждому. Примером таких игр являются любимые нами шахматы и шашки.

Социальные игры. Это очень обширная категория игр, которая моделирует жизненные ситуации и учит находить из них выход. Примером таких игр является «Мафия».

Это те категории игр, которые знакомы нам с детства. Но настольные игры не стоят на месте. Они развиваются, как и все, что находится вокруг нас. Именно поэтому сегодня существует и несколько классов игр, которые возникли в современное на время:

Варгеймы. Это игры, посвященные войне и стратегии.

Америтреш. Разновидность американских игр, которые в большинстве своем рассчитаны на везение и удачу.

Еврогеймеры. Игры, в которой игроки противодействуют друг – другу, проявляя сноровку, выносливость и хитрость. В них есть некоторый процент везения, но в основном это везение основывается на допущенных другими игроками ошибках.

**Практическая** составляющая выражается в играх: Манчкин, Бенг, Робинзон Крузо, Эволюция и многие другие.

#### **Раздел 4 «Ролевые игры».**

Задачей данного раздела является: воспитать у обучающихся культуру взаимоотношений во время проведения соревнований и конкурсов, способствовать воспитанию чувства взаимопомощи и взаимовыручки, учить обучающихся приемам бесконфликтного общения, стимулировать общение обучающихся друг с другом, воспитывать умение выслушивать мнение товарища. Способствовать развитию у обучающихся наблюдательности, умения сопоставлять факты и обобщать результат, делать выводы, умение выделять главное, излагать мысли логически верно.

**Теория:** Ролевая игра как методический прием - явление неоднородное. Даже глаз непрофессионала заметит, насколько разнообразна ролевая игра по своему содержанию, степени самостоятельности детей, формам организации, игровому материалу. В педагогике делались неоднократные попытки изучить и описать каждый из видов ролевой игры с учетом функций в развитии детей, дать их классификацию. Это необходимо для углубленного изучения ролевой игры, а также для того, чтобы определить, каким образом педагогически грамотно использовать ролевую игру в образовательном и воспитательном процессе.

Выделяют три вида ролевой игры:

- 1) сюжетно-ролевая игра
- 2) театрализованная ролевая игра
- 3) ситуационная ролевая игра

Сюжетно-ролевая игра.

Сюжетно-ролевая игра занимает особое место в педагогическом процессе. В этой игре дети воспроизводят в ролях все то, что они видят вокруг себя в жизни и деятельности взрослых. Сюжетно-ролевая игра наиболее полно формирует личность ребенка, поэтому является важным средством воспитания. Здесь умственная активность детей связана с работой воображения: взяв роль, нужно представить, как действует человек, определиться с лексическим минимумом иностранного языка для общения. Особенности сюжетно-ролевой игры раскрыты в работах психологов (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконен) и педагогов (Р.И. Жуковская, Д.Г. Усова). Основой сюжетно-ролевой игры является мнимая или воображаемая ситуация. В ней ребенок воплощает свой взгляд, свое отношение к тому событию, которое разыгрывается.

Сюжетно-ролевая игра имеет следующие структурные компоненты:

1) Сюжет - это отражение ребенком определенных действий, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих. Сюжеты могут быть самыми разнообразными (бытовые, производственные, общественные).

2) Содержание - то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального момента действий. Здесь учебная деятельность детей направлена на достижение реальной интеграции между участниками учебного процесса, т.е. связано с общением, направлена на него. Его формируют сопровождающая игра эмоциональность, оживление, интерес. Побуждением к общению на иностранном языке всегда является мотив, который возникает на основе определенных индивидуальных потребностей. Для того чтобы общение стало мотивированным, оно должно служить удовлетворению речевых потребностей коммуникантов.

Необходимо, чтобы в процессе обучения иностранному языку любой акт общения выполнял определенную функцию, чтобы говорящий отдавал себе отчет, что сказать, правильно организовал свое высказывание. В свою очередь его собеседник должен правильно понять задачу говорящего и отреагировать на услышанное.

Роль - средство реализации сюжета, отождествление ребенка с каким-либо персонажем. То есть роль-это образец того, как надо действовать. Исходя из этого образца,

ребенок оценивает поведение участников игры, а затем и свое собственное. Таким образом, сюжетно-ролевая игра предназначена для формирования норм речевого этикета, воспитания культуры поведения:

- 1) Правила приветствия друг друга (Good morning! How do you do?);
- 2) Выражение благодарности (Thank you! I'm so much obliged to you!);
- 3) Принесение извинения (Excuse me! Sorry!)

Театрализованная ролевая игра.

Театрализованная ролевая игра представляет собой разыгрывание в лицах литературных произведений (сказки, рассказы, специально написанные инсценировки). [7] Герои литературных произведений становятся действующими лицами, а их приключения, события жизни - сюжетом игры. Несложно увидеть особенности театрализованной ролевой игры: она имеет готовый сюжет, а значит, деятельность ребенка во многом предопределена текстом произведения. Возникает вопрос: в чем же заключается творчество ребенка в этой игре?

Настоящая театрализованная ролевая игра представляет собой богатейшее поле для творчества детей. Отметим, прежде всего, что текст является лишь канвой, в которую дети вплетают новые сюжетные линии. Творческое разыгрывание ролей в театрализованной ролевой игре значительно отличается от творчества в сюжетно-ролевой игре. В последней ребенок свободен в передаче изображения особенностей ролевого поведения. В театрализованной ролевой игре образ героя, его основные черты, действия, эмоции определены содержанием произведения. Творчество ребенка проявляется в правдивом изображении персонажа. Чтобы это осуществить, надо понять, каков персонаж, почему так поступает, представить себе его чувства, то есть проникнуть в его внутренний мир. Происходит это в процессе слушания текста на родном языке. Необходимо отметить, что современный ребенок, в жизнь которого рано и прочно входят аудиовизуальные средства информации (телевидение, видео), привыкает к облегченному восприятию художественных произведений. Облегченному потому, что преподносится готовый образ в отличие от образа, который складывается на основе представлений, работы воображения в процессе слушания. Чтобы понять, каков герой, надо научиться анализировать его поступки, оценивать их. Для исполнения роли ребенок должен владеть разнообразными изобразительными средствами (мимикой, телодвижениями, выразительной по лексике и интонации речью). Театрализованная ролевая игра позволяет создавать такие условия, чтобы общение на иностранном языке стало необходимым, чтобы ребенок захотел говорить, чтобы коммуникация стала потребностью. При этом надо учитывать и естественный страх ребенка перед говорением на иностранном языке. Преодоление существующего психологического барьера, внутренней зажатости -- одна из важнейших задач, стоящих перед педагогом. При решении нужно учитывать и тот факт, что учебный процесс будет эффективным только при условии превращения каждого конкретного ученика из пассивного созерцателя, позволяющего себя обучать, в активного и творческого участника процесса.

Особенность включения театрализованной ролевой игры в учебный процесс заключается в следующем:

- Она позволяет соединить оба компонента учебно-воспитательного процесса в единое целое, сделав их логичным, динамичным и последовательным продолжением друг друга;
- При выборе репертуара учитываются требования Государственного стандарта преподавания английского языка к языковому (фонетическому, лексическому, грамматическому) и речевому (культуроведческому) материалу;
- В театрализованной ролевой игре задействован каждый учащийся.

В театрализованной ролевой игре развиваются различные виды детского творчества: художественно-речевое, музыкально-игровое, танцевальное, сценическое, певческое. Многие зависит от способностей педагога, его заинтересованности.

Ситуационная ролевая игра.

Ситуационная ролевая игра в настоящее время также актуальна и востребована. Прототипом ситуационной ролевой игры явились импровизированные драматические игры на заданную тему, разработанные в 1946 году Джоном Мореном.

Ситуационная ролевая игра - это специально организованное соревнование в решении коммуникативных задач между участниками, исполняющие строго заданные роли в условиях вымышленной ситуации, заранее подготовленных заданий.

**Практический** блок состоит из отыгрывания таких ролевых игр как: Властелин колец, Неверленд и многих других.

## **Второй год обучения**

### **Раздел 1 – Самосознание, самоопределение**

Основная цель занятий раздела отразить изменения, произошедшие с самим ребенком, окунуться в свой внутренний мир, сформировать установку на веру в себя и в свой успех

Ролевые игры. Одним из условий формирования и сохранения психологического здоровья детей является их полноценное ролевое развитие. К основным нарушениям ролевого развития относятся: ролевая ригидность — неумение переходить из роли в роль, ролевая аморфность — неумение принимать какую-либо роль, отсутствие ролевой креативности — неумение создавать новые образы или принятие на себя патологических ролей.

Ролевые игры предполагают «примеривание» на себя разнообразных по статусу и содержанию ролей, а также проигрывание гротескных или не характерных для ребенка ролей. Ролевые игры могут быть представлены в нескольких видах: в виде «ролевой разминки», ролевых ситуаций или психодрамы.

«Ролевая разминка» обычно используется для эмоционального разогрева детей, чаще всего в начале занятия. Разминка состоит в использовании разных образов: животных, персонажей сказок, социальных и семейных ролей и даже неодушевленных предметов. Дети должны изобразить полученный образ с помощью мимики и жестов, озвучивание обычно запрещается, чтобы усложнить задачу «актеров».

В ролевых ситуациях учащиеся сталкиваются с ситуациями, похожими по своему содержанию на те, которые присутствуют в их жизни и деятельности, и должны изменить в них свои установки и отношение. С помощью этого метода у детей можно сформировать новые, более продуктивные навыки взаимодействия.

Элементы психодрамы на занятиях в основном используются в виде разыгрывания какого-либо сюжета. При этом роли могут назначаться как психологом, так и ребенком-протагонистом: это во многом зависит от подготовленности детей к такой форме работы, а также от содержания разыгрываемого сюжета. К примеру, если проигрывается какая-то конкретная ситуация из жизни ребенка, рассказанная им, или его фантазия, сон и т.д., то лучше, чтобы он сам назначил детей на роли. Если же сюжет относительно «безличен» (например, «Суд над Дружбой»), то здесь психолог может взять на себя организаторскую роль. В любом случае процесс проигрывания направляется и контролируется взрослым.

2. Коммуникативные и «командные» игры. Коммуникативные игры направлены на обучение детей навыкам эффективного взаимодействия, сотрудничества (например, «Слепой и поводырь»), а также на формирование умения видеть достоинства в партнере по общению и поддерживать его вербально и невербально. Обычно эти игры представлены «командными» формами работы, когда дети в процессе выполнения какого-либо задания делятся на мини-группы, тройки, пары. Кроме того, к коммуникативным играм можно отнести упражнения, направленные на осознание детьми сферы общения (что такое общение, что значит сотрудничать, дружить и т.д.).

3. Методы, развивающие воображение. К методам, развивающим воображение, относятся визуализации, вербальные и невербальные игры.



**Практическая** составляющая выражается в играх: Манчкин, Бенг, Робинзон Крузо, Эволюция и многие другие.

### **Второй раздел – Ресурсы**

Это занятия, которые дают ребятам возможность исследовать себя, узнать, что все люди имеют как хорошие качества, так и те или иные недостатки. На этих занятиях развивается рефлексия и толерантность учащихся устанавливается дружелюбная атмосфера. Во время занятий раздела происходит становление развитых форм самосознания, самоконтроля и самооценки, совершенствование социально-бытовой и социокультурной компетенции, развитие коммуникативных навыков.

**Практический** блок состоит из отыгрывания таких ролевых игр как: Властелин колец, Неверленд и многих других.

## **2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК Первый год обучения.**

№	Месяц	Неделя	Форма занятия	Кол-во часов	№ занятия	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
<b>Раздел 1 «Знакомство с игровой деятельностью»</b>								
1.1.	Сентябрь	1	Тренинговое занятие	3	1	Знакомство.	ДДиЮ «Факел»	Психолого-педагогическое наблюдение.  Коллективная рефлексия.
1.2.	Сентябрь	2	Практическое занятие	3	2	Виды, жанры, уровни игр		
<b>Раздел 2 «История развития настольных и ролевых игр»</b>								
2.1.	Сентябрь	3	Беседа с элементами практического занятия	3	3	«История развития настольных игр» ч.1	ДДиЮ «Факел»	Анкетирование  Психолого-педагогическое наблюдение  Диагностика
2.2.	Сентябрь	4	Беседа с элементами практического занятия	3	4	«История развития настольных игр» ч.2		
2.3.	Октябрь	1	Беседа с элементами практического занятия	3	5	«История развития ролевых игр»		
2.4.	Октябрь	2	Беседа с элементами практического занятия	3	6	«Классические настольный игры» ч.1		
2.5.	Октябрь	3	Беседа с элементами практического занятия	3	7	«Классические настольный игры» ч.2		
2.6.	Октябрь	4	Беседа с элементами практического занятия	3	8	«Классические настольный игры» ч.3		

2.7.	Ноябрь	1	Беседа с элементами практического занятия	3	9	«История становления карточных игр»		
2.8.	Ноябрь	2	Беседа с элементами практического занятия	3	10	«Игры с использованием карточек» ч.1		
2.9.	Ноябрь	3	Беседа с элементами практического занятия	3	11	«Игры с использованием карточек» ч.2		
2.10.	Ноябрь	4	Беседа с элементами практического занятия	3	12	«Коллекционные игры»		
2.11.	Декабрь	1	Беседа с элементами практического занятия	3	13	«Европейские ролевые игры»		
2.12.	Декабрь	2	Беседа с элементами практического занятия	3	14	«Нордические ролевые игры»		
2.13.	Декабрь	3	Беседа с элементами практического занятия	3	15	«Восточные ролевые игры»		
<b>Раздел 3 «Настольные игры»</b>								
3.1.	Декабрь	4	Практическое занятие	3	16	«Стратегические настольные игры» ч.1	ДДиЮ «Факел»	Психолого-педагогическое наблюдение  Коллективная рефлексия  Диагностика
3.2.	Январь	1	Практическое занятие	3	17	«Стратегические настольные игры» ч.2		
3.3.	Январь	2	Практическое занятие	3	18	«Тактические настольные игры» ч.1		
3.4.	Январь	3	Практическое занятие	3	19	«Тактические настольные игры» ч.2		
3.5.	Январь	4	Практическое занятие	3	20	«Тактические настольные игры» ч.3		
3.6.	Февраль	1	Практическое занятие	3	21	«Экономические настольные игры»		
3.7.	Февраль	2	Практическое занятие	3	22	«Социальные настольные игры»		
3.8.	Февраль	3	Практическое занятие	3	23	«Настольные игры жанра приключение» ч.1		
3.9.	Февраль	4	Практическое занятие	3	24	«Настольные игры жанра приключение» ч.2		
3.10.	Март	1	Практическое занятие	3	25	«Настольные игры жанра квест»		
<b>Раздел 4 «Ролевые игры»</b>								
4.1.	Март	2	Практическое занятие	3	26	«Подземелья и драконы» ч.1	ДДиЮ «Факел»	
4.2.	Март	3	Практическое занятие	3	27	«Подземелья и драконы» ч.2		

4.3.	Март	4	Практическое занятие	3	28	«Нордические игры» ч.1	СОШ №4	Психолого-педагогическое наблюдение  Диагностика  Коллективная рефлексия
4.4.	Апрель	1	Практическое занятие	3	29	«Нордические игры» ч.2		
4.5.	Апрель	2	Практическое занятие	3	30	«Лонгидок» ч.1		
4.6.	Апрель	3	Практическое занятие	3	31	«Лонгидок» ч.2		
4.7.	Апрель	4	Практическое занятие	3	32	«Квестовая ролевая игра» ч.1		
4.8.	Май	1	Практическое занятие	3	33	«Квестовая ролевая игра» ч.2		
4.9.	Май	2	Практическое занятие	3	34	«Стратегические ролевые игры»		
4.10.	Май	3	Практическое занятие	3	35	«Тактические ролевые игры»		
4.11.	Май	4	Психологическая игра	3	36	«Заключительная игра-Творец»		

### Второй год обучения.

№	Месяц	Неделя	Форма занятия	Кол-во часов	№ занятия	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
<b>Раздел 1 «Самосознание, самоопределение»</b>								
1.1.	Сентябрь	1	Тренинговое занятие	3	1	Тема 1: «Вводное занятие»	ДДиЮ «Факел»	Психолого-педагогическое наблюдение.  Коллективная рефлексия.
1.2.	Сентябрь	2	Практическое занятие	3	2	Тема 2: «Виды, жанры, уровни игр»		
2.1.	Сентябрь	3	Беседа с элементами практического занятия	3	3	Тема 3: «Познай себя» ч.1	ДДиЮ «Факел»	Анкетирование  Психолого-педагогическое наблюдение  Диагностика
2.2.	Сентябрь	4	Беседа с элементами практического занятия	3	4	Тема 4: «Познай себя» ч.2		
2.3.	Октябрь	1	Беседа с элементами практического занятия	3	5	Тема 5: «Потребности и мотивы»		
2.4.	Октябрь	2	Беседа с элементами практического занятия	3	6	Тема 6: «Самооценка и ее роль в развитии и саморазвитии личности» ч.1		
2.5.	Октябрь	3	Беседа с элементами практического занятия	3	7	Тема 7: «Самооценка и ее роль в развитии и саморазвитии личности» ч.2		
2.6.	Октябрь	4	Беседа с элементами практического занятия	3	8	Тема 8: «Самооценка и ее роль в развитии и саморазвитии личности» ч.3		

2.7.	Ноябрь	1	Беседа с элементами практического занятия	3	9	Тема 9: «Мир чувств и эмоций» ч.1				
2.8.	Ноябрь	2	Беседа с элементами практического занятия	3	10	Тема 10: «Мир чувств и эмоций» ч.2				
2.9.	Ноябрь	3	Беседа с элементами практического занятия	3	11	Тема 11: «Мир чувств и эмоций» ч. 3				
2.10.	Ноябрь	4	Беседа с элементами практического занятия	3	12	Тема 12: «Смелость и уверенность в себе» ч.1				
2.11.	Декабрь	1	Беседа с элементами практического занятия	3	13	Тема 13: «Смелость и уверенность в себе» ч.2				
2.12.	Декабрь	2	Беседа с элементами практического занятия	3	14	Тема 14: «Публичное выступление» ч.1				
2.13.	Декабрь	3	Беседа с элементами практического занятия	3	15	Тема 15: «Публичное выступление» ч.2				
<b>Раздел 2 «Ресурсы»</b>										
3.1.	Декабрь	4	Практическое занятие	3	16	Тема 1: «Полемическое мастерство» ч.1			ДДиЮ «Факел»	Психолого-педагогическое наблюдение  Коллективная рефлексия  Диагностика
3.2.	Январь	1	Практическое занятие	3	17	Тема 2: «Полемическое мастерство» ч.2				
3.3.	Январь	2	Практическое занятие	3	18	Тема 3: «Умение планирования» ч.1				
3.4.	Январь	3	Практическое занятие	3	19	Тема 4: «Умение планирования» ч.2				
3.5.	Январь	4	Практическое занятие	3	20	Тема 5: «Умение планирования» ч.3				
3.6.	Февраль	1	Практическое занятие	3	21	Тема 6: «Актуализация творческого потенциала» ч.1				
3.7.	Февраль	2	Практическое занятие	3	22	Тема 7: «Актуализация творческого потенциала» ч.2				
3.8.	Февраль	3	Практическое занятие	3	23	Тема 8: «Актуализация творческого потенциала» ч.3				
3.9.	Февраль	4	Практическое занятие	3	24	Тема 9: «Актуализация творческого потенциала» ч.4				
3.10.	Март	1	Практическое занятие	3	25	Тема 10: «Актуализация творческого				

						потенциала» ч.5		
4.1.	Март	2	Практическое занятие	3	26	Тема 11: «Невербальные средства общения» ч.1	ДДиЮ «Факел»	Психолого-педагогическое наблюдение  Диагностика  Коллективная рефлексия
4.2.	Март	3	Практическое занятие	3	27	Тема 12: «Невербальные средства общения» ч.2	МАОУ СОШ №4	
4.3.	Март	4	Практическое занятие	3	28	Тема 13: «Манипулирование» ч.1		
4.4.	Апрель	1	Практическое занятие	3	29	Тема 14: «Манипулирование» ч.2		
4.5.	Апрель	2	Практическое занятие	3	30	Тема 15: «Приемы расположения к себе» ч.1		
4.6.	Апрель	3	Практическое занятие	3	31	Тема 16: «Приемы расположения к себе» ч.2		
4.7.	Апрель	4	Практическое занятие	3	32	Тема 17: «Контроль эмоций» ч.1		
4.8.	Май	1	Практическое занятие	3	33	Тема 18: «Контроль эмоций» ч.2		
4.9.	Май	2	Практическое занятие	3	34	Тема 19: «Рефлексия» ч.1		
4.10.	Май	3	Практическое занятие	3	35	Тема 20: «Рефлексия» ч.2		
4.11.	Май	4	Психологическая игра	3	36	Тема 21: «Заключительная встреча»		

#### 1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Подросток приобретает

**Знания:**

- о структуре развития конфликтных ситуаций;
- о факторах, влияющих на взаимоотношения;
- о своих индивидуальных особенностях;
- об основных понятиях психологии эффективного общения;
- о приемах психологического манипулирования, способах его распознавания и приемах защиты от манипуляций;

защиты от манипуляций;

- о стратегиях поведения в различных ситуациях

**Умения:**

- управлять собственным эмоциональным состоянием;
- выражать агрессию социально-приемлемыми способами;
- распознавать невербальный компонент в общении;
- тактически и стратегически мыслить;
- сопоставлять факты и обобщать результат;
- выделять главное, излагать мысли логически верно.

**Навыки:**

- саморефлексии и самоанализа;
- активного слушания;

- эффективного взаимодействия в группе;
- делового общения;
- конструктивного выхода из конфликтных ситуаций;
- релаксации;
- ответственного поведения;
- наблюдательности

Отдельно хотелось бы отметить личностные результаты, т.е. изменения системы ценностных отношений обучающихся. В результате освоения программы сформировано:

- уважительное отношение к личности другого человека,
- умение понять чужую точку зрения,
- способность к эмпатии,
- адекватная самооценка.
- знания об основных экономических понятиях
- оперирование бизнес-моделями
- способность прогнозировать результат и умение прогнозировать ситуацию

## ***Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»***

### **2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ:**

- **Материально-техническое обеспечение:** карандаши, фломастеры, краски, бумага, газеты, журналы, свеча, доска, мел или маркеры, скотч, клей, ватманы, мяч или мягкая игрушка, аппаратура для просмотра видеофрагментов, настольные игры.

- **Информационное обеспечение:** пакет диагностических методик, электронные ресурсы.

- **Кадровое обеспечение:** Реализацию программы обеспечивает: педагог дополнительного образования, имеющий основную специализацию педагог-психолог.

### **2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И КОНТРОЛЯ**

Текущий контроль осуществляется посредством психолого-педагогического наблюдения, комплексной рефлексии, викторин, диагностики, журнала посещаемости, аналитического материала, фото.

Промежуточная аттестация включает в себя проверку интегрированных результатов качества освоения дополнительной общеразвивающей программы. Результаты усвоения материала обучающимися отражаются в Карте результативности (см. Приложение №1).

Итоговая аттестация проводится с целью определения уровня освоения дополнительной программы с фиксацией в протоколе результатов (см. Приложение №2).

#### **Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:**

Психолого-педагогическое наблюдение, комплексная рефлексия, викторина, диагностика, журнал посещаемости, аналитический материал, фото.

Документ о завершении обучения по программе - сертификат.

**Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:** аналитический материал по итогам проведения психологической диагностики, викторина, защита творческих работ, конкурс, итоговый отчет.

### **2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

- Диагностика уровня алекситимии (Торонтская алекситимическая шкала), педагогическое наблюдение.

- Тест цветовых выборов Люшера

- Опросник Б. Басса – А. Дарки
- Диагностические задания: опросы (устный, письменный, графический), практические работы, тестирование, наблюдение.
- Наблюдение, анкеты обратной связи, творческие задания.

Таблица 1

Виды, методы и сроки контроля

Виды контроля	Содержание	Методы	Сроки контроля
Входной	Диагностика развитости эмоциональной сферы, уровня мотивации и интереса	Диагностика уровня алекситимии (Торонтская алексимическая шкала), педагогическое наблюдение, педагогическое наблюдение.	Сентябрь
	Исследование актуального психоземotionalного состояния Исследование уровня самооценки.	Тест цветовых выборов Люшера	Сентябрь, январь
	Выявление уровня конфликтности и агрессивности.	Опросник Б. Басса – А. Дарки	Февраль
Тематический	Освоение учебного материала по теме, учебной единице	Диагностические задания: опросы (устный, письменный, графический), практические работы, наблюдение.	Сентябрь-май
Текущий	Оценка вовлеченности и «включенности» в учебный процесс	Наблюдение, анкеты обратной связи, творческие задания	Сентябрь-май
Итоговый	Контроль выполнения поставленных задач	Заключительная игра-Творец	Май

## 2.5. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

**Особенности организации образовательного процесса:** очно в условиях ДДиЮ «Факел».

**Методы обучения:** словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, проектно-конструкторский, игровой, стимулирования и мотивации.

**Формы организации образовательного процесса:** основной формой работы является групповое занятие с элементами психологического тренинга.

**Формы организации учебного занятия:** беседы, игры, психотехнические упражнения, релаксационные методы, продуктивно-творческая деятельность.

**Педагогические технологии:** технология группового обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология исследовательской деятельности, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, технология коллективной творческой деятельности, здоровьесберегающая технология.

**Алгоритм учебного занятия:**

1. Мотивационный элемент.
2. Объявление прогнозируемых (учебных) результатов.
3. Предоставление необходимой информации.
4. Психологические упражнения, игры - центральная часть занятия.
5. Подведение итогов.

**Дидактические материалы:** карточки-бланки для ролевых игр, карточки с изображением различных чувств.

## РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

### Нормативно-правовые документы:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. От 21.07.2014) «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральная целевая программа развития образования на 2016-2020 гг.
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 гг.
4. Концепция развития дополнительного образования детей от 04 сентября 2014 г. № 1726-р.
5. Приложение №1 Письма Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ».
6. Гигиенические требования к условиям обучения в учреждениях дополнительного образования: Сан Пин 2.4.4. 3172-14.
7. Конвенция ООН «О правах ребенка». - М., 2005.
8. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 9 ноября 2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
9. Региональный приоритетный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный Протоколом заседания Совета при Губернаторе Томской области по стратегическому развитию и приоритетным проектам от 14.12.2018 № СЖ-Пр-2537.

### Основная 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. Практическая психология в тестах, или Как научиться понимать себя и других/ сост. Р. Римская, С.Римский. – М.: АСТ-ПРЕСС Книга, 2003.
5. Словарь практического психолога /Сост. С.Ю. Головин. – Минск, Харвест, 1998.

### Литература для педагога:

1. Леонтьев А.Н. Психологические основы детской игры / Избранные психологические произведения в 2-х т. М.: Педагогика, 1983. - Т.1.
2. Репринцева, Е.А. Игра как социокультурный и педагогический феномен: диссертация ... доктора педагогических наук: 13.00.01 Курск, 2005.
3. Сборник избр. педаг. произведений (2-е изд.) под общ. ред. Г.С.Макаренко. Всесоюзное учебно-педагогическое изд-во Трудрезервиздат, Москва, 1951.
4. Хейзинга Й. Homo Ludens. Опыт определения игрового элемента культуры / Й. Хейзинга // Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. - М., 1992. С. 5-240.

### Литература для родителей:

1. Дьяченко О.М. Воображение дошкольника. – М: Знание, 1986.



2. Практическая психология в тестах, или Как научиться понимать себя и других/ сост. Р. Римская, С. Римский. – М.: АСТ-ПРЕСС Книга, 2003.

**Литература для детей:**

1. Герцензон Б. Шашки – это интересно: Учебник шашечной игры OZON  
Издательство: СПб: Литера, 1997. - 256 стр.
2. Кислюк Л.У. Игра японских героев. Японские шахматы сеги и их ближайшие “родственники” OZON. - М., 1999.
3. Матем.чудеса и тайны Матем.фокусы и головоломки (Гарднер М.) OZON  
Изд. 2-е,испр., доп. Издательство: Мн: Современное слово , 1997. - 128 с.

**ПРИЛОЖЕНИЯ**

*Приложение №1*

**КАРТА РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ**

**освоения учащимися дополнительной общеразвивающей программы**

Творческое объединение \_\_\_\_\_ Педагог \_\_\_\_\_

Качество освоения ДОП (%)

Результативность (%)

№	Фамилия, имя	Возраст	Интегрированные результаты освоения программы						Результаты конкурсов, кол-во	
			Личностные			Метапредметные		З У Н		Результат
			Эмоционал	Потреб	Интелл	Информа	Самоконт			



	<b>Информационная культура</b>	<b>Умение учиться, находить и использовать информацию</b>	Осознает познавательную задачу умеет слушать, извлекать информацию, понимает информацию в разных формах (схемы, модели, рисунки) и может самостоятельно с ней работать	Осознает познавательную задачу умеет слушать, извлекать информацию по рекомендации педагога, требуется помощь в работе с информацией (схемы, модели, рисунки), иногда требуется помощь работы с ней	Испытывает трудности в поиске информационного материала. Работает с информационным материалом, предложенным
--	--------------------------------	---	--	---	---

*Приложение №2*

**Результаты освоения дополнительной общеобразовательной программы**

<b>№ п/п</b>	<b>Фамилия, имя обучающегося</b>	<b>Результат освоения ДОП (%)</b>	<b>Решение</b>
1			