

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

Программа принята
на педагогическом совете
протокол №1
от «29» августа 2025 г.

Утверждена приказом №237 от 01.09.2025г.
по МАОУ ДО ДДиЮ «Факел»
Директор _____ Е. Ф. Акимова

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Клуб настольных и ролевых игр»**

Вид программы: модифицированная
Направленность: социально-гуманитарная
Возраст обучающихся: 10 - 17 лет
Срок реализации: 2 года

Авторы-составители:
Богачков Андрей Денисович, педагог
дополнительного образования, педагог-психолог

Майгуров Артём Антонович, педагог
дополнительного образования

Томск, 2025 год

Характеристика программы

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

Направленность: социально-гуманитарная

Уровень освоения программы: базовый

Количество обучающихся: 6 - 9 человек в каждой группе

Возраст: 10-17 лет

Срок реализации: 2 года.

Режим занятий: по 3 часа 1 раз в неделю

Объем программы: 216 часов по 108 часов на каждый год обучения

Особенности состава учащихся: постоянный, смешанный

Форма обучения: очная, очная с элементами дистанционных заданий

Специфика реализации: групповая: работа в малых группах

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

По степени авторства: модифицированная.

Прогнозируемый результат:

- освоение образовательной программы учащимися;
- переход на базовый уровень не менее 25% учащихся.

Содержание

Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы»	4
Пояснительная записка	4
1.2. Цель и задачи программы	9
1.3. Содержание программы и учебный план	10
Учебно-тематический план 1 года обучения	11
Содержание программы 1 год обучения	12
Учебно-тематический план 2 года обучения	18
Содержание 2 года обучения	19
Планируемые результаты 2 года обучения	20
Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»	21
2.1 Календарный учебный график	21
Первый год обучения	21
Второй год обучения	24
2.2. Условия реализации Программы:	26
2.3. Формы аттестации и контроля	26
2.4. Оценочные материалы	27
2.5. Методические материалы	27
Рекомендованная литература	28
Литература для педагога:	28
Литература для обучающихся:	28
Литература для родителей:	29
Приложение	30

Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы»

Пояснительная записка

Данная дополнительная общеразвивающая программа, "Клуб настольных и ролевых игр", была разработана с целью помочь учащимся лучше адаптироваться в обществе. Мы стремимся в увлекательной игровой форме привить им общечеловеческие ценности, этические нормы и моральные принципы. Такой подход более эффективен для усвоения знаний детьми, чем традиционные лекции и механическое запоминание. Программа также призвана оказать поддержку учащимся в преодолении психологических, педагогических и социально-педагогических трудностей, связанных с их социализацией.

Обоснование названия программы:

Игра – это не просто развлечение, а серьезный инструмент развития. На протяжении веков люди использовали игру для обучения, познания мира и освоения межличностных отношений. Игра является неотъемлемой частью детства, стимулируя творчество, активную деятельность, самопознание и самовыражение. Она позволяет создавать собственные миры, где можно устанавливать свои правила, преодолевать жизненные трудности и воплощать мечты, получая при этом удовольствие от умственного или физического напряжения.

Игры помогают детям раскрепоститься и почувствовать себя увереннее. Важно обсуждать с ребятами моральные аспекты их поведения и взаимодействия во время игры. Например, мы подчеркиваем, что победа не всегда определяется силой или скоростью, и честнее проиграть, чем добиться успеха нечестным путем.

Игра является предметом изучения для специалистов из самых разных областей: историков культуры, этнографов, психологов (особенно в контексте детской психологии), историков религии, искусствоведов, исследователей спорта и военного дела. Происхождение игры связывают с магическими ритуалами, врожденными биологическими потребностями или даже с трудовыми процессами.

Настольные игры стимулируют мыслительную деятельность, помогают проверять и развивать способности, а также вовлекают ребенка в соревнование с другими. Участие в играх способствует самоутверждению детей, развивает их настойчивость, стремление к успеху и другие важные мотивационные качества.

Адаптация и социализация в современном мире:

В современной науке проблемы адаптации рассматриваются с различных точек зрения: биологической, медицинской, педагогической, психологической, социологической и кибернетической. В процессе адаптации человек выступает как объект воздействия окружающей социальной среды, так и как активный субъект, осознающий это влияние.

Адаптация – это многогранный процесс усвоения социальных ценностей через механизмы социализации. Человек, будучи активным субъектом, осваивает и применяет в своей жизни достижения человеческой цивилизации, включая управленческие, экономические, психологические и педагогические технологии и методы освоения социального пространства. По сути, все элементы человеческой культуры участвуют в формировании личности через механизм адаптации, которая является неотъемлемой частью и ключевым фактором социального развития.

Важным элементом социальной адаптации является принятие индивидом своей социальной роли. Именно поэтому социальная адаптация считается одним из основных социально-психологических механизмов социализации личности. Эффективность адаптации во многом зависит от того, насколько точно человек воспринимает себя и свои связи с другими людьми.

Направленность программы: социально-гуманитарная.

Тип программы по уровню освоения -базовый.

Актуальность программы

Дети в своих играх отражают то, что вызывает у них живой интерес, что они могут наблюдать и что им понятно. Многие ученые считают, что игра представляет собой форму развивающей и социальной активности, а также способ освоения социального опыта и одной из сложных человеческих способностей. В.А. Сухомлинский отмечал, что «игра – это большое светлое окно, через которое в духовный мир ребенка поступает живительный поток представлений и понятий об окружающем мире. Игра – это искра, которая разжигает огонек любознательности и стремления к познанию».

Важно не ограничивать игры шаблонами, а предоставлять детям возможность проявлять инициативу. Дети должны сами придумывать игры и ставить перед собой цели. Педагог не должен подавлять инициативу детей, делать их менее активными или навязывать им определенные игры.

Многие исследователи утверждают, что закономерности формирования умственных действий проявляются в игровой деятельности детей. В процессе игры происходит развитие психических процессов, таких как сенсорные восприятия, абстракция, обобщение и произвольное запоминание.

Исходя из вышеизложенного, можно выделить несколько ключевых положений:

1. Игра является самостоятельным видом развивающей деятельности для детей всех возрастов.
2. Игровая деятельность детей представляет собой наиболее свободную форму, в которой они осознают и исследуют окружающий мир, а также находят пространство для личного творчества и самовыражения.
3. Игра – это первая ступень в деятельности ребенка, начальная школа его поведения, равноправная деятельность младших школьников, подростков и молодежи, которая изменяется с ростом их целей.
4. Игра – это практика развития: дети играют, потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.
5. Игра предоставляет свободу для самораскрытия и саморазвития, опираясь на подсознание, разум и креативность.
6. Игра – это ключевая сфера общения детей, где решаются проблемы межличностных отношений и накапливается опыт взаимодействия с другими людьми. По мере взросления дети становятся более требовательными к играм и стремятся к большему сходству с реальностью.
7. Игра – это путь, по которому ребенок ищет себя в коллективе сверстников и в обществе в целом, а также взаимодействует с культурой прошлого, настоящего и будущего, повторяя доступные ему социальные практики. Играя, ребенок находит себя и осознает свою индивидуальность. Для детей игра – это сфера социального творчества и площадка для общественного и творческого самовыражения. Игра обладает высокой

информативностью и многое «рассказывает» ребенку о самом себе.

8. Игра – важнейший вид деятельности детей. Она является эффективным средством формирования личности школьника и его морально-волевых качеств, удовлетворяя потребность в воздействии на мир. Игра предоставляет свободу, поскольку она не является задачей, обязанностью или законом. Играть можно только по желанию, а не по приказу.

Краткое обоснование направленности, уровня реализации программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Клуб настольных и ролевых игр» ставит своей целью развитие у подростков важных личностных качеств, которые помогут им успешно влиться в современное общество. Среди них – лидерские способности, сила воли и умение стойко переносить жизненные невзгоды. Реализация программы нацелена на достижение именно этих воспитательных результатов.

Направленность программы: социально-гуманитарная

Новизна образовательной программы заключается в том, что она способствует успешной социализации подростков, развивает навыки общения, учит стратегиям поведения в конфликтных ситуациях, а также улучшает аналитическое и абстрактное мышление. Программа помогает находить многовариантные решения сложных задач и осваивать тактики и стратегии игры.

Ключевой особенностью этой программы является то, что помимо поддержки подростка в налаживании контактов с одноклассниками и преподавателями, она также фокусируется на развитии самосознания, способности принимать самостоятельные решения и умения справляться со стрессом и социальными вызовами.

Педагогическая целесообразность программы с использованием настольных и ролевых игр заключается в их способности объединять образовательные и развлекательные элементы, что делает их незаменимыми инструментами для развития детей.

Некоторые преимущества программы:

- Развитие когнитивных навыков. Настольные игры стимулируют мышление, улучшают память, повышают концентрацию и развивают логическое мышление. Ролевые игры обучают подростков принимать сложные решения и прогнозировать результаты этих решений.
- Формирование эмоционального интеллекта. Столкновение с поражением и успехом в игровой среде позволяет подросткам лучше понимать и управлять своими эмоциями, а также воспринимать чувства других.
- Социализация и развитие навыков работы в команде. В совместных играх подростки учатся общаться, слушать других и выражать свои мысли. Это способствует формированию социализации, развивает навыки работы в команде и лидерские качества.
- Повышение мотивации к обучению. Игры создают атмосферу соревнования и стремления к победе, что делает процесс обучения привлекательным и стимулирующим.
- Расширение практических умений и повышение уровня языковой культуры. Настольные игры помогают научиться управлять своим поведением, развивают умение самостоятельно принимать решения в сложных ситуациях, воспитывают организованность и дисциплину.

Адресат программы: подростки возраста с 10-17 лет.

Возрастные особенности подросткового возраста

Ранний (10-14 лет)

Этот период связан с началом пубертатного созревания, что приводит к резким физиологическим и психологическим изменениям в подростковом возрасте. Организм перестраивается, гормональный фон нестабилен, что влияет на эмоциональную сферу.

Особенности подросткового возраста на этой стадии:

- интенсивный рост и изменения в теле, что может вызывать неуверенность;
- усиление влияния сверстников и стремление к признанию в группе;
- повышенная эмоциональная чувствительность, склонность к раздражительности и импульсивности;
- формирование первых представлений о собственной идентичности, появление вопросов о себе и своем месте в мире.

Средний (15-17 лет)

В этот период продолжается активное становление личности. Дети начинают осознавать индивидуальность, строить планы на будущее, формировать систему ценностей.

Психологические особенности в этом возрасте:

- усиление стремления к самостоятельности и независимости;
- критическое отношение к авторитетам, формирование собственного мировоззрения;
- эмоциональная нестабильность, склонность к переживаниям и тревожности;
- развитие абстрактного мышления, появление интереса к философским и моральным вопросам.

Особенности набора детей и формирования групп

Прием на обучение по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Клуб настольных и ролевых игр» проводится на условиях общедоступности, когда принимаются любые лица без предъявления требований к уровню образования и способностям в соответствии с законодательством Российской Федерации ([ч. 5, ст. 55](#) Федерального закона №273-ФЗ).

Состав групп неоднородный, смешанный. Наполняемость групп:

- 1 год обучения: 6-8 человек.
- 2 год обучения: 6 человек.

Объем и срок освоения программы: общее количество часов составляет 216 часов (по 108 час на каждый год обучения). Срок обучения 2 года.

Особенности организации образовательного процесса – в соответствии с учебными графиками в стандартном учебном кабинете группы сформированы по годам обучения. Основная форма организации обучения – занятие.

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

Форма обучения – очная, очная с элементами дистанционных заданий

Форма организации образовательного процесса: групповая.

Возможные формы проведения занятий: игра, турнир, мастер-класс

По уровню освоения – базовая.

Нормативные документы

1. Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. N 1678 "Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ"
2. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (с изменениями и дополнениями). Глава 10. Дополнительное образование.
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. N 678 «О Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года» (с изменениями на 21 октября 2024 года)
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 5 августа 2020 г. N 882/391 "Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ";
6. Федеральные проекты «Успех каждого ребенка» и «Учитель будущего», утвержденные протоколом заседания Проектного комитета по Национальному проекту «Образование» от 07.12.2018 г. №3.
7. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»
8. Приложение №1 Письма Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»
9. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3648-20- «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
10. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
11. Региональный приоритетный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный Протоколом заседания Совета при Губернаторе Томской области по стратегическому развитию и приоритетным проектам от 10.07.2019 Мо СЖ-Пр-1482.
12. Устав МАОУ ДО ДДИЮ «ФАКЕЛ»
13. Локальные акты учреждения.

1.2. Цель и задачи программы

Основная цель программы:

Помочь подросткам успешно адаптироваться в обществе, сформировать у них универсальные человеческие ценности, этические принципы и моральные ориентиры. Это будет достигаться через увлекательные игровые занятия в специально организованной среде.

Задачи на первый год обучения:

Личностное развитие:

1. **Развитие когнитивных и моторных навыков:** Стимулировать образное и абстрактное мышление, а также мелкую моторику рук посредством игр с разнообразными конструкторами.
2. **Формирование навыков межличностного общения:** Воспитывать культуру взаимодействия между участниками в ходе занятий, соревнований и конкурсов. Способствовать развитию взаимопомощи и поддержки, обучать техникам конструктивного диалога, поощрять общение между подростками и учить их уважать чужое мнение.

Образовательные (предметные) задачи:

1. **Развитие познавательных способностей:** Содействовать улучшению наблюдательности, умения анализировать информацию, делать обобщения и выводы, выделять ключевые моменты и логично излагать свои мысли.
2. **Освоение основ бизнес-моделирования:** Практическое применение концепций бизнес-моделей.
3. **Формирование базовых экономических знаний:** Создать у подростков понимание основных экономических терминов и принципов.

Развитие общих компетенций:

1. **Интеллектуальное и творческое развитие:** Стимулировать развитие интеллекта, навыков социального взаимодействия, пробуждать интерес к поиску нестандартных решений и раскрывать творческий потенциал.
2. **Развитие когнитивных функций в игре:** Улучшать внимание, память и критическое мышление в процессе игровой деятельности.

Задачи на второй год обучения:

Личностное развитие:

1. **Развитие логического мышления и прогнозирования:** Улучшать логические способности, умение предвидеть результаты своих действий и прогнозировать развитие ситуаций.

Образовательные (предметные) задачи:

1. **Профессиональное и личностное самоопределение:** Развивать навыки, способствующие осознанному выбору будущей профессии и личностному росту.

Развитие общих компетенций:

1. **Стимулирование творческого поиска:** Поддерживать и развивать интерес к поиску оригинальных идей и решений.
2. **Развитие когнитивных функций в ролевом взаимодействии:** Улучшать внимание, память и мышление в процессе социально-ролевых игр.

1.3. Содержание программы и учебный план

Содержание программы 1 года обучения включает в себя 4 основных раздела:

Раздел 1 «Знакомство с игровой деятельностью».

Раздел 2 «История развития настольных и ролевых игр».

Раздел 3 «Настольные игры».

Раздел 4 «Ролевые игры и квесты».

Содержание программы 2 года обучения включает в себя разделы:

Раздел 1. «Самосознание, самоопределение»

Раздел 2. «Ресурс»

Учебно-тематический план 1 года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Всего часов	В том числе		Формы аттестации/ контроля	
			Теория	Практика		
Раздел 1. «Знакомство с игровой деятельностью»						
1	«Знакомство»	3	1	2	Психолого-педагогическое наблюдение Коллективная рефлексия	
2	«Виды, жанры, уровни игр»	3	1,5	1,5		
Раздел 2. «История развития настольных и ролевых игр»						
3	Тема 1: «История развития настольных игр» ч.1	3	2	1	Анкетирование Психолого-педагогическое наблюдение Диагностика	
4	Тема 2: «История развития настольных игр» ч.2	3	2	1		
5	Тема 3: «История развития ролевых игр»	3	2	1		
6	Тема 4: «Классические настольные игры» ч.1	3	1	2		
7	Тема 5: «Классические настольные игры» ч.2	3	1	2		
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		
Раздел 3. «Настольные игры»						
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		
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		
Раздел 4. «Ролевые игры»						
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		
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: «Закключительная игра-Творец»	3	1	2		
	Итого:	108	41	67		

Содержание программы 1 год обучения

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: История создания настольных игр. Основные правила и принципы действий. Знакомство с древними играми. 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- настольная игра. 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 действо, 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 приёмам 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 игру 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 predetermined 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. Многое 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.

Учебно-тематический план 2 года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Всего часов	В том числе		Формы аттестации/ контроля
			Теория	Практика	
Раздел 1. «Самосознание, самоопределение»					
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	
Раздел 2. «Ресурсы»					
16	Тема 1: «Полемическое мастерство» ч.1	3	1	2	Психолого-педагогическое наблюдение Коллективная рефлексия Диагностика
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» ч1	3	1	2	
35	Тема 20: «Рефлексия» ч.2	3	1	2	
36	Тема 21: «Заключительная встреча»	3	1	2	
	Итого:	108	41	67	

Содержание 2 года 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

Рольевые 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.

Рольевые игры предполагают «примеривание» на себя разнообразных по статусу и содержанию ролей, а также проигрывание гротескных или не характерных для ребенка ролей. Рольевые 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. 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.

Упражнения на самоисследование. 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.

1.4. Планируемые результаты

Планируемые результаты 1 года обучения

Подросток приобретает

Знания:

- о своих индивидуальных особенностях;
- о факторах, влияющих на взаимоотношения;
- об основных понятиях психологии эффективного общения;
- о стратегиях поведения в различных ситуациях

Умения:

- управлять собственным эмоциональным состоянием;
- распознавать невербальный компонент в общении;
- сопоставлять факты и обобщать результат;
- выделять главное, излагать мысли логически верно;
- уважительно относиться к личности другого человека,

Навыки:

- активного слушания;
- эффективного взаимодействия в группе;
- саморефлексии и самоанализа;
- релаксации;
- ответственного поведения;
- наблюдательности

Планируемые результаты 2 года обучения

Подросток приобретает

Знания:

- о структуре развития конфликтных ситуаций;
- о гендерных различиях;
- о стратегиях поведения в конфликтной ситуации
- о своих индивидуальных особенностях;
- о приемах психологического манипулирования, способах его распознавания и приемах защиты от манипуляций.

Умения:

- распознавать невербальный компонент в общении;
- тактически и стратегически мыслить;
- сопоставлять факты, анализировать и обобщать результат.

Навыки:

- саморефлексии и самоанализа;
- активного слушания;
- работы в малых группах;
- делового общения;
- конструктивного выхода из конфликтных ситуаций;
- релаксации;
- ответственного поведения.

Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1 Календарный учебный график

Первый год обучения

№	Месяц	Неделя	Форма занятия	Кол-во часов	№ занятия	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Раздел 1 «Знакомство с игровой деятельностью»								
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		
Раздел 2 «История развития настольных и ролевых игр»								
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	3	12	«Коллекционные игры»		

			занятия					
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»		
Раздел 3 «Настольные игры»								
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»		
Раздел 4 «Ролевые игры»								
4.1.	Март	2	Практическое занятие	3	26	«Подземелья и драконы» ч.1	ДДиЮ «Факел»	Психолого-педагогическое наблюдение Диагностика Коллективная рефлексия
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	МАОУ СОШ №4	
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»		
				41	67			

Второй год обучения

№	Месяц	Неделя	Форма занятия	Кол-во часов	№ занятия	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Раздел 1. «Самосознание, самоопределение»								
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		
Раздел 2. «Ресурсы»								
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» ч1		
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»		
				41	67			

2.2. Условия реализации Программы:

- **Материально-техническое обеспечение:** карандаши, фломастеры, краски, пастель, бумага, газеты, журналы, свеча, доска, мел или маркеры, скотч, клей, ватманы, мяч или мягкая игрушка, аппаратура для просмотра видеофрагментов, пластилин / глина / масса для лепки / соленое тесто, зубочистки, настольные игры.

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

- **Кадровое обеспечение:** Программу реализуют два специалиста: педагоги дополнительного образования с квалификацией "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.

2.5. Методические материалы

Особенности организации образовательного процесса: очно.

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.

Рекомендованная литература

Литература для педагога:

1. Белухин, Дмитрий Алексеевич В плену педагогических иллюзий. В 3-х книгах. Книга 2. Чем и как рискуют дети в образовательном пространстве: рефлексия опыта жизнедеятельности и особенностей развития детей в образовательном пространстве / Белухин Дмитрий Алексеевич. - М.: Московский психолого-социальный университет (МПСУ), 2021. - 376 с. Леонтьев А.Н. Психологические основы детской игры / Избранные психологические произведения в 2-х т. М.: Педагогика, 1983. - Т. I.
2. Гордеева, Е. В. «7 настольных игр для развития мозга и отдыха». Журнал "Игровой мир", 3(2), 45–50. - 2024. (<https://www.gd.ru/articles/14275>)
3. Евладова, Е. Б. Как разработать программу внеурочной деятельности и дополнительного образования. Методическое пособие / Е.Б. Евладова, Л.Г. Логинова. - М.: Русское слово - учебник, 2023. - 296 с.
4. Евладова, Е.Б. Как разработать программу внеурочной деятельности и дополнительного образования. Методическое пособие. ФГОС / Е.Б. Евладова. - М.: Русское слово, 2020. - 514 с.
5. Евладова Е.Б., Логинова Л.Г. Как разработать программу внеурочной деятельности и дополнительного образования. Методическое пособие ФГОС 15г.: моногр. . - Москва: ИЛ, 2022. - 504 с.
6. М.В., Архипова und Н.В. Шутова Музыка как средство развития мотивации изучения иностранных языков / М.В. Архипова und Н.В. Шутова. - М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2020. - 184 с.
7. Наврошь, Антонина Интернет-проект как средство развития ответственности / Антонина Наврошь. - М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2021. - 236 с.
8. Порошко, Н. П. «Настольные игры для развития эмоциональной компетентности». Психологический журнал, 15(4), 2023. 60–65. (<https://psy.su/feed/6641/>)
9. Репринцева, Е.А. Игра как социокультурный и педагогический феномен: диссертация ... доктора педагогических наук: 13.00.01 Курск, 2005.
10. Сборник избр. педаг. произведений (2-е изд.) под общ. ред. Г.С.Макаренко.
11. Всесоюзное учебно-педагогическое изд-во Трудрезервиздат, Москва, 1951.
12. Хёйзинга Й. Homo Ludens. Опыт определения игрового элемента культуры / Й. Хёйзинга
13. // Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. - М., 1992. С. 5-240.

Литература для обучающихся:

1. CD-ROM. Малая Типография Для детей - Настольные игры. - Москва: Высшая школа, 2023. - 442 с.
2. Азы экономики / Мария Бойко – М.: Издатель "Книга по требованию", Изд. 5 - 2023
3. Герцензон Б. Шашки – это интересно: Учебник шашечной игры OZON
4. Издательство: СПб: Литера, 1997. - 256 стр.
5. Кислюк Л.У. Игра японских героев. Японские шахматы сеги и их ближайшие “родственники” OZON. - М., 1999.
6. Матем.чудеса и тайны Матем.фокусы и головоломки (Гарднер М.) OZON Изд. 2-е,испр., доп. Издательство: Мн: Современное слово , 1997. - 128 с.
7. Мария Бойко Азы экономики, Изд. «Книга по требованию», М

8. Кармозина, Анастасия Блог как средство развития коммуникативных действий / Анастасия Кармозина. - М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2022. - 854 с.
9. Федосова, Татьяна Деловая игра как средство развития самостоятельной работы учащихся / Татьяна Федосова. - М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2022. - 338 с.
10. Румянцева Е.Е. Нравственная экономика. – М.: ИНФРА-М, изд.4, 2020
11. Ермакова И.В., Протасевич Т.А. Начала экономики: учеб. пособие для 5–6 кл. общеобразоват. учрежд. – 6-е изд. – М.: Вита-Пресс, 2024. – 112 с.

Образовательные сайты

1. Экономика для школьников [Электронный ресурс] <http://iloveeconomics.ru/>
2. Образовательный портал по финансовой грамотности [Электронный ресурс] <http://fgramota.org/>
3. Учебно-методический портал по экономике [Электронный ресурс] economics.ru
4. Федеральный образовательный портал «Экономика, социология, менеджмент» [Электронный ресурс] www.ecsocman.edu.ru
5. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов [Электронный ресурс] fcior.edu.ru
6. Мировая экономика [Электронный ресурс] ereport.ru

Литература для родителей:

1. Практическая психология в тестах, или как научиться понимать себя и других/ сост. Р. Римская, С. Римский. – М.: АСТ-ПРЕСС Книга, 2003. Черенкова, Е. Лучшие настольные игры для детей и взрослых: моногр. / Е. Черенкова. - М.: Рипол Классик, Дом. XXI век, 2020. - 192 с.

КАРТА РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ

освоения учащимися дополнительной общеразвивающей программы

Творческое объединение _____ Педагог _____

Качество освоения ДОП (%)

Результативность (%)

№	Фамилия, имя	Возраст	Интегрированные результаты освоения программы													
			Личностные			Метапредметные			З У Н	Результат освоения программы по каждому учащемуся, %	Результаты конкурсов, кол-во					
			Эмоционал ьно- волевая,	Потреб ностно- мотива ционна я	Интелл ектуаль ная	Информа ционная культура	Самоконт роль и взаимокон троль									
1			Активность, организаторские	Коммуникативные навыки, умение общаться	Ответственность, самостоятельность, дисциплинированность	Креативность, склонность к исследовательско- проектной деятельности	Умение учиться, находить и использовать информацию	Способность организовать свою деятельность и оценить результат								
2																
3																
4																

Подпись педагога _____

№ п/п	Критерии ФИО	Предметные ЗУН				Итоги
1						
2						

Таблица оценивания развития качеств учащихся (к карте результативности)

		Качества личности	Признаки проявления качеств		
			Проявляются (2 балла)	Слабо проявляются (1 балл)	Не проявляются (0 баллов)
Личностные	Эмоционально-волевая	Активность, организаторские способности	Активен, проявляет стойкий познавательный интерес, трудолюбив, добивается хороших результатов, организует деятельность других.	Мало активен, наблюдает за деятельностью других, забывает выполнить задание. Результативность не высокая.	Пропускает занятия, мешает другим.
		Коммуникативные навыки, умение общаться	Вступает и поддерживает контакты, не вступает в конфликты, дружелюбен со всеми, выступает перед аудиторией.	Поддерживает контакт избирательно, чаще работает индивидуально, выступает публично по инициативе педагога.	Замкнут, общение затруднено адаптируется в коллективе с трудом, является инициатором конфликтов.
	Потребностно-мотивационная	Ответственность, самостоятельность, дисциплинированность	Выполняет поручения охотно ответственно. Хорошо ведет себя независимо от наличия или отсутствия контроля, но не требует этого от других.	Неохотно выполняет поручения. Начинает работу, но часто не доводит ее до конца. Справляется с поручениями и соблюдает правила поведения только при наличии контроля и требовательности педагога или товарищей.	Уклоняется от поручений, безответственен. Часто не дисциплинирован, нарушает правила поведения, слабо реагирует на воспитательные воздействия.

	Интеллектуальная	Креативность, склонность к исследовательской деятельности	Имеет творческий потенциал, выполняет исследовательские, проектные работы, Является разработчиком проекта. Находит нестандартные решения, новые способы выполнения заданий	Может разработать свой проект с помощью педагога. Может работать в исследовательско-проектной группе при постоянной поддержке и контроле. Способен принимать творческие решения, но в основном использует традиционные способы.	В проектно - исследовательскую деятельность не вступает. Уровень выполнения заданий репродуктивный.
Метапредметные	Самоконтроль и взаимоконтроль	Способность организовать свою деятельность и оценить результат	Действует по плану, планирует свою деятельность, адекватно оценивает свои действия, осознает трудности и стремится их преодолеть. Умеет отстоять свою точку зрения.	Действует по плану предложенным педагогом, сомневается, требуется поддержка педагога. Не уверен в своих выводах.	Отсутствует системность в выполнении заданий, не берется за трудные задания. Безразличен к результату
	Информационная культура	Умение учиться, находить и использовать информацию	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

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

Приложение №3

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 психоэмоционального состояния	Тест цветовых выборов Люшера	Сентябрь, январь
	Исследование уровня самооценки.		
	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	Заклочительная игра-Творец	Май