**Департамент Смоленской области по образованию и науке**

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**«Средняя школа № 40» города Смоленска**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Принята на заседании педагогического совета  Протокол № 8 от 22.05.2024 |  | **Утверждаю:**  Директор МБОУ «СШ № 40»  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_И.В. Новикова  Приказ № 243-ОД от 04.06.2024 |

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«НАСТОЛИО. Мир развивающих игр»**

Направленность: **социально-гуманитарная**

Возраст обучающихся: **9-16 лет**

Срок реализации: **1 учебный год (108 часов)**

Автор – составитель:

Салтыков Сергей Романович,

педагог дополнительного образования

структурного подразделения

детский технопарк «Кванториум»

**Смоленск, 2024г.**

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «НАСТОЛИО. Мир развивающих игр» (далее – программа) имеет социально-гуманитарную направленность, разработана в соответствии с нормативными правовыми актами Российской Федерации, Смоленской области, общеобразовательной организации:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля   
2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

3. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации   
от 22 сентября 2021 г. № 652-н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года   
(утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р).

5. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации   
от 29.05.2015 г. №996-р).

6. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждены Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28).

7. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242).

8. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации России от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

9. Постановление Администрации города Смоленска от 29 января 2019 г.   
№ 193-адм «Об утверждении Положения об организации предоставления дополнительного образования детей в муниципальных бюджетных учреждениях дополнительного образования, подведомственных управлению образования и молодежной политики Администрации города Смоленска».

10. Устав МБОУ «СШ № 40».

11. Положение о детском технопарке «Кванториум» в МБОУ «СШ № 40».

12. Программа развития общекультурных компетенций обучающихся детского технопарка «Кванториум».

**Актуальность программы.**

Несмотря на высокий уровень компьютеризации современного мира и, как следствие, появление обширных возможностей для разнопланового досуга, классические настольные игры продолжают сохранять востребованность в широкой среде потребителей.

Они помогают детям и подросткам взаимодействовать и лучше понимать друг друга, сопереживать и находить компромиссы в сложных ситуациях. Кроме того, настольные игры оказывают благоприятное воздействие на психическое и умственное развитие людей всех возрастов.

Настоящая программа включает в себя настольные игры нового поколения, в которых многое зависит не только от случайности и броска кубика, а еще от личных умений, знаний и навыков игроков. Многие игры выступают в роли тренинга, где в игровой форме можно развить в себе какие-либо качества (умение мыслить стратегически, планировать, вести переговоры, принимать правильные решения, справляться с трудностями, развивать память и мышление, получить азы экономики, знание законов жизни). Каждая из игр позволяет почувствовать себя в выбранной роли и ситуации, окунуться в мир фантазий, отвлечься от повседневных проблем, снять стресс или напряжение.

**Отличительные особенности программы, новизна.**

Главной отличительной особенностью программы является ее универсальность и связь с жизнью. Каждая игра закладывает в ребенке основы какой-либо грамотности (читательской, финансовой, функциональной, естественнонаучной и т.п.). Так, например, в кооперативных играх участники объединяются друг с другом для того, чтобы совместно найти решение поставленной задачи (научиться руководить кухней современного ресторана, найти оптимальные способы освоения космического пространства или определить условия выживания в лесу в период апокалипсиса), а участие в дуэльных играх поможет детям научиться выстраивать стратегии своих будущих побед в соперничестве с оппонентами, используя различные игровые элементы (карты, кости, фишки или игровые доски).

В каждом из приведенных примеров игрок примеряет на себя определенную роль, действует по правилам, разрабатывает свои собственные стратегии, несет ответственность за принятые решения, тем самым обогащая свой личностно и социально значимый опыт, умение работать в команде, проявлять инициативу и самостоятельность в выборе действий.

**Новизна** программы заключается, в творческой составляющей каждой отдельно взятой настольной игры. К примеру, ребенок в процессе игры может оказаться в роли кота Леопольда, Гарри Поттера, Смурфика, Шрека, Брюса Ли и т.п., достаточно выбрать соответствующую игру. Зрение не получит слишком сильную нагрузку, а воображение разыграется с нужной силой.

При этом современные настольные игры успешно объединяют любые возрастные группы. Даже если собралась компания детей разных возрастов, можно организовать досуг таким образом, чтобы каждому было интересно, да и героев можно выбрать в соответствии с имеющимися представлениями и вкусовыми пристрастиями.

**Социальная значимость программы.**

Воспитательный потенциал настольной игры сложно переоценить. Ребенок развивает свою зрительную память, сообразительность, внимание, а также учится мыслить отвлеченно. Немаловажным выступает аспект межличностной коммуникации у детей, поскольку большинство игр данной категории предполагают участие двух и более человек. Освоив игровую этику, сопереживание проигравшим соперникам и научившись с достоинством принимать собственное поражение, ребенок сформирует прочный фундамент для взращивания достойных личностных качеств. **Действовать по правилам – также необходимое умение, ведь жизнь в социуме невозможна без них.**

Кроме того, настольные игры также научат:

- искать и находить решение сложных ситуаций;

- достойно проигрывать;

- работать в команде;

- быстро принимать решения;

- удерживать внимание.

**Адресат программы.**

Возраст детей, участвующих в реализации программы, составляет 9-16 лет. Выделяют 2 уровня освоения программы: стартовый уровень (для тех, кто только начинает изучение) и базовый уровень (для тех, кто уже обладает навыками игры в настольные игры). В первом случае возраст детей составляет 9-12 лет, во втором – 13-16 лет.

Возможность использования программы для детей с ОВЗ и инвалидностью: общие заболевания (нарушение дыхательной системы, пищеварительной, эндокринной систем, сердечно-сосудистой системы и т.д.), нарушение опорно-двигательного аппарата (НОДА). Возможно одновременное участие детей с инвалидностью и ОВЗ, и детей без инвалидности и ОВЗ.

**Объем и срок реализации программы.**

Срок освоения программы – 1 год. Общее количество учебных часов за период обучения – 108 часов.

**Формы и режим занятий.**

Основная форма обучения – очная. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 3 академических часа (академический час – 40 минут) с перерывом между занятиями в 10 минут. Учитываются нормы СанПиН. Занятия проводятся в соответствии с установленным расписанием.

Программа предполагает групповые занятия, а также проведение массовых мероприятий. Так как программа больше всего уделяет внимание взаимодействию детей, то используются следующие формы проведения занятий:

- тематические занятия;

- игровые тренинги;

- экскурсии;

- игровые турниры, соревнования;

- встречи с работниками магазинов настольных игр и организаторов тематических мероприятий по настольным играм;

- просмотр обучающих фильмов.

**ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

**Цель программы –** формирование и развитие у обучающихся навыков стратегического планирования и решения жизненных ситуаций посредством настольных игр.

Реализация данной цели предполагает решение следующих задач:

**Образовательные задачи (стартовый уровень):**

- изучить основные принципы построения настольных игр;

- сформировать потребность в изучении правил настольных игр и осознанное к ним отношение;

- освоить алгоритмы решения простейших игровых ситуаций на примере кооперативных и дуэльных игр.

**Образовательные задачи (базовый уровень):**

- использовать основные принципы построения настольных игр в практической деятельности;

- выработать адекватное поведение и типовые игровые стратегии;

- освоить алгоритмы решения сложных игровых ситуаций в нестандартных играх на контроль территории и абстрактных играх;

- формировать основы функциональной, финансовой, естественнонаучной грамотности.

**Развивающие задачи (стартовый уровень):**

-развивать познавательный интерес к настольным играм;

- развивать навыки целеполагания и планирования своей деятельности для достижения целей игры под руководством педагога-наставника;

- развивать аккуратность, внимательность к деталям, ответственность;

- развивать коммуникативные способности;

- развивать творческие способности и умение логически мыслить.

**Развивающие задачи (базовый уровень):**

-развивать потребность и осознанный выбор настольных игр;

- развивать самостоятельные навыки целеполагания и планирования своей деятельности для достижения целей игры с учетом ее специфики;

- развивать навыки самоорганизации и самоконтроля в процессе игровой деятельности;

- развивать коммуникативные способности и организаторские умения;

- развивать умение находить нестандартные решения игровых ситуаций.

**Воспитательные задачи (стартовый уровень):**

- воспитывать чувство ответственности и культуру общения;

- воспитывать культуру поведения во время игры и в реальной жизни;

- воспитывать чувство собственного достоинства, умение следовать правилам игры и достойно проигрывать.

**Воспитательные задачи (базовый уровень):**

- развивать общекультурные компетенции, формировать представления о реальной картине мира и способах ее отражения посредством настольных игр;

- содействовать формированию ценностного отношения к игровой деятельности с учетом российских ценностей и традиций;

- содействовать процессам самопознания и саморазвития личности.

**ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

**Предметные результаты (стартовый уровень):**

В результате освоения программы обучающиеся овладеют основными принципами построения настольных игр, освоят алгоритмы решения простейших игровых ситуаций на примере кооперативных и дуэльных игр.

**Предметные результаты (базовый уровень):**

В результате освоения программы обучающиеся научатся применять принципы построения настольных игр в практической деятельности, освоят алгоритмы решения сложных игровых ситуаций в нестандартных играх на контроль территории и абстрактных играх.

**Метапредметные результаты (стартовый уровень).**

**Регулятивные результаты:**

В результате освоения программы обучающиеся научатся:

- определять и формулировать цель деятельности;

- планировать, контролировать и оценивать игровые действия с учетом правил и специфики игры;

- вырабатывать стратегии и давать оценку своим действиям под руководством педагога.

**Коммуникативные результаты:**

В результате освоения программы обучающиеся научатся:

- владеть способами позитивного взаимодействия со сверстниками;

- участвовать в игре, принимать тактику и стратегию противника;

- слушать других, принимать иную стратегию игровых действий.

**Познавательные результаты:**

В результате освоения программы обучающиеся научатся:

- осуществлять выбор наиболее эффективного способа решения типичной игровой ситуации;

- выявлять причинно-следственные связи, выстраивать стратегии игровой деятельности в большей степени под руководством педагога;

- анализировать результаты своей игровой деятельности.

**Метапредметные результаты (базовый уровень).**

**Регулятивные результаты:**

В результате освоения программы обучающиеся будут уметь:

- выполнять игровые задачи, определяя наиболее эффективные способы их решения;

- прогнозировать и просчитывать игровые ходы, искать нестандартные решения игровых ситуаций;

- трансформировать игровые ситуации в реальную действительность.

**Коммуникативные результаты:**

В результате освоения программы обучающиеся будут уметь:

- строить продуктивное взаимодействие с участниками игры, в том числе вырабатывать и согласовывать коллективную стратегию игры;

- проявлять уважение к противнику и выбранной им стратегии;

- адекватно демонстрировать свои намерения и игровую позицию.

**Познавательные результаты:**

В результате освоения программы обучающиеся будут уметь:

- осуществлять выбор наиболее эффективного способа решения нестандартной игровой ситуации;

- выявлять причинно-следственные связи, выстраивать стратегии самостоятельной игровой деятельности;

- адекватно оценивать процесс и результаты своей игровой деятельности.

**Личностные результаты (стартовый уровень):**

В результате освоения программы обучающиеся научатся:

- осознанно принимать правила игры, выстраивать игровую тактику с учетом российских ценностей и традиций;

- уважительно относиться к соперникам, проявляя тактичность и доброту;

- демонстрировать в процессе игры нравственно ориентированные модели поведения.

**Личностные результаты (базовый уровень):**

В результате освоения программы обучающиеся будут уметь:

- принимать правила и выбирать тактические способы решения игровых ситуаций в контексте аксиологических принципов;

- демонстрировать в процессе игры нравственно ориентированные модели поведения;

- достойно принимать выигрыш и поражение.

**УЧЕБНЫЙ ПЛАН (стартовый уровень)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Название раздела, темы** | **Количество часов** | | | **Формы аттестации/ контроля** |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
|  | Вводное занятие. Обзор настольных игр. Техника безопасности. | 3 | 3 | 0 | Беседа |
|  | Модуль 1. Кооперативные игры | 33 | 5 | 28 | Соревнование |
|  | Модуль 2. Дуэльные игры | 33 | 5 | 28 | Соревнование |
|  | Модуль 3. Игры на контроль территорий | 33 | 4 | 29 | Соревнование |
|  | Итоговое занятие: матч-игра | 6 | 0 | 6 | Соревнование |
|  | **ИТОГО** | **108** | **17** | **91** |  |

**УЧЕБНЫЙ ПЛАН (базовый уровень)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Название раздела, темы | Количество часов | | | Формы аттестации/ контроля |
| Всего | Теория | Практика |
|  | Вводное занятие. Обзор настольных игр. Техника безопасности. | 3 | 3 | 0 | Беседа |
|  | Модуль 1. Абстрактные игры | 33 | 4 | 29 | Соревнование |
|  | Модуль 2. Еврогейм | 33 | 4 | 29 | Соревнование |
|  | Модуль 3. Межгрупповые соревнования | 33 | 0 | 33 | Соревнование |
|  | Итоговое занятие: матч-игра | 6 | 0 | 6 | Соревнование |
|  | **ИТОГО** | **108** | **11** | **97** |  |

**СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА (стартовый уровень)**

**Вводное занятие. Обзор настольных игр. Техника безопасности (3ч).**

**Модуль 1. Кооперативные игры (33 ч)**

**Теория:** Тактические и стратегические действия в игре «Пандемия»   
(1 час). Тактические и стратегические действия в игре «Остров духов» (1 час). Тактические и стратегические действия в игре «Запретная пустыня» (1 час). Тактические и стратегические действия в игре «Зомби в доме» (1 час). Тактические и стратегические действия в игре «Место преступления» (1 час).

**Практика:** Игра в «Пандемию» (5 часов). Игра в «Остров духов» (5 часов). Игра в «Запретную пустыню» (5 часов). Игра в «Зомби в доме» (5 часов). Игра в «Место преступления» (5 часов).

Игровой турнир (3 часа).

**Модуль 2. Дуэльные игры (33ч).**

**Теория:** Тактические и стратегические действия в игре «Unmatched» (1 час). Тактические и стратегические действия в игре «Цезарь» (1 час). Тактические и стратегические действия в игре «Несокрушимые» (1 час). Тактические и стратегические действия в игре «7 чудес: дуэль» (1 час). Тактические и стратегические действия в игре «Pixel Tactics» (1 час).

**Практика:** Игра в «Unmatched» (5 часов). Игра в «Цезаря» (5 часов). Игра в «Несокрушимых» (5 часов). Игра в «7 чудес: дуэль» (5 часов). Игра в «Pixel Tactics» (5 часов).

Игровой турнир (3 часа).

**Модуль 3. Игры на контроль территорий (33ч).**

**Теория:** Тактические и стратегические действия в игре «Битва за Рокуган» (1 час). Тактические и стратегические действия в игре «Тираны подземья»   
(1 час). Тактические и стратегические действия в игре «Root» (1 час). Тактические и стратегические действия в игре «Каркассон» (1 час).

**Практика:** Игра в «Битву за Рокуган» (5 часов). Игра в «Тиранов подземья» (5 часов). Игра в «Root» (5 часов). Игра в «Каркассон» (11 часов).

Игровой турнир (3 часа).

**Итоговое занятие: матч-игра (6ч).**

**СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА (базовый уровень)**

**Вводное занятие. Обзор настольных игр. Техника безопасности (3ч).**

**Модуль 1. Абстрактные игры (33ч)**

**Теория:** Тактические и стратегические действия в игре «Зоопарк Нью-Йорка» (1 час).Тактические и стратегические действия в игре «Котики»   
(1 час). Тактические и стратегические действия в игре «Azul» (1 час). Тактические и стратегические действия в игре «Tiny Towns» (1 час).

**Практика:** Игра в «Зоопарк Нью-Йорка» (5 часов). Игра в «Котиков»   
(5 часов). Игра в «Azul» (5 часов). Игра в «Tiny Towns» (11 часов).

Игровой турнир (3 часа).

**Модуль 2. Еврогейм (33ч).**

**Теория:** Тактические и стратегические действия в игре «История рыцаря» (1 час). Тактические и стратегические действия в игре «Остров кошек» (1 час). Тактические и стратегические действия в игре «Эверделл» (1 час). Тактические и стратегические действия в игре «Покорение Марса» (1 час).

**Практика:** Игра в «Историю рыцаря» (5 часов). Игра в «Остров кошек»   
(5 часов). Игра в «Эверделл» (5 часов). Игра в «Покорение Марса» (11 часов).

Игровой турнир (3 часа).

**Модуль 3. Межгрупповые соревнования (33ч).**

**Практика:** Отработка всех ранее изученных игр (на выбор обучающихся).

**Итоговое занятие: матч-игра (6ч).**

# КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК (стартовый уровень)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Месяц** | **Форма занятия** | **К-во часов** | **Тема занятия** | **Место проведения** | **Форма контроля** |
|  | Сентябрь | Лекция | **3** | Вводное занятие. Обзор настольных игр. Техника безопасности. | Кванториум | Беседа. |
|  | Сентябрь | Лекция | 1  2 | Тактические и стратегические действия в игре «Пандемия» | Кванториум | Беседа |
| Практическое занятие | Игра в «Пандемию» | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Сентябрь | Практическое занятие | 3 | Игра в «Пандемию» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Сентябрь | Лекция | 1  2 | Тактические и стратегические действия в игре «Остров духов» | Кванториум | Беседа |
| Практическое занятие | Игра в «Остров духов» | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Октябрь | Практическое занятие | 3 | Игра в «Остров духов» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Октябрь | Лекция | 1  2 | Тактические и стратегические действия в игре «Запретная пустыня» | Кванториум | Беседа |
| Практическое занятие | Игра в «Запретную пустыню» | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Октябрь | Практическое занятие | 3 | Игра в «Запретную пустыню» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Октябрь | Лекция | 1  2 | Тактические и стратегические действия в игре «Зомби в доме» | Кванториум | Беседа |
| Практическое занятие | Игра в «Зомби в доме» | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Ноябрь | Практическое занятие | 3 | Игра в «Зомби в доме» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Ноябрь | Лекция | 1  2 | Тактические и стратегические действия в игре «Место преступления» | Кванториум | Беседа |
| Практическое занятие | Игра в «Место преступления» | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Ноябрь | Практическое занятие | 3 | Игра в «Место преступления» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Ноябрь | Соревнование | 3 | Игровой турнир | Кванториум | Протокол соревнований |
|  | Декабрь | Лекция | 1  2 | Тактические и стратегические действия в игре «Unmatched» | Кванториум | Беседа |
| Практическое занятие | Игра в «Unmatched» | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Декабрь | Практическое занятие | 3 | Игра в «Unmatched» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Декабрь | Лекция | 1  2 | Тактические и стратегические действия в игре «Цезарь» | Кванториум | Беседа |
| Практическое занятие | Игра в «Цезаря» | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Декабрь | Практическое занятие | 3 | Игра в «Цезаря» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Январь | Лекция | 1  2 | Тактические и стратегические действия в игре «Несокрушимые» | Кванториум | Беседа |
| Практическое занятие | Игра в «Несокрушимых» | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Январь | Практическое занятие | 3 | Игра в «Несокрушимых» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Январь | Лекция | 1  2 | Тактические и стратегические действия в игре  «7 чудес: дуэль» | Кванториум | Беседа |
| Практическое занятие | Игра в «7 чудес: дуэль» | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Январь | Практическое занятие | 3 | Игра в «7 чудес: дуэль» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Февраль | Лекция | 1  2 | Тактические и стратегические действия в игре «Pixel Tactics» | Кванториум | Беседа |
| Практическое занятие | Игра в «Pixel Tactics» | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Февраль | Практическое занятие | 3 | Игра в «Pixel Tactics» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Февраль | Соревнование | 3 | Игровой турнир | Кванториум | Протокол соревнований |
|  | Февраль | Лекция | 1  2 | Тактические и стратегические действия в игре «Битва за Рокуган» | Кванториум | Беседа |
| Практическое занятие | Игра в «Битву за Рокуган» | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Март | Практическое занятие | 3 | Игра в «Битву за Рокуган» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Март | Лекция | 1  2 | Тактические и стратегические действия в игре «Тираны подземелья» | Кванториум | Беседа |
| Практическое занятие | Игра в «Тиранов подземелья» | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Март | Практическое занятие | 3 | Игра в «Тиранов подземелья» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Март | Лекция | 1  2 | Тактические и стратегические действия в игре «Root» | Кванториум | Беседа |
| Практическое занятие | Игра в «Root» | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Апрель | Практическое занятие | 3 | Игра в «Root» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Апрель | Лекция | 1  2 | Тактические и стратегические действия в игре «Каркассон» | Кванториум | Беседа |
| Практическое занятие | Игра в «Каркассон» | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Апрель | Практическое занятие | 3 | Игра в «Каркассон» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Апрель | Практическое занятие | 3 | Игра в «Каркассон» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Май | Практическое занятие | 3 | Игра в «Каркассон» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Май | Соревнование | 3 | Игровой турнир | Кванториум | Протокол соревнований |
|  | Май | Итоговое занятие | 3 | Матч-игра | Кванториум | Протокол соревнований |
|  | Май | Итоговое занятие | 3 | Матч-игра | Кванториум | Протокол соревнований |

# КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК (базовый уровень)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Месяц** | **Форма занятия** | **К-во часов** | **Тема занятия** | **Место проведения** | **Форма контроля** |
|  | Сентябрь | Лекция | **3** | Вводное занятие. Обзор настольных игр. Техника безопасности. | Кванториум | Беседа. |
|  | Сентябрь | Лекция | 1  2 | Тактические и стратегические действия в игре «Зоопарк Нью-Йорка» | Кванториум | Беседа |
| Практическое занятие | Игра в «Зоопарк Нью-Йорка» | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Сентябрь | Практическое занятие | 3 | Игра в «Зоопарк Нью-Йорка» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Сентябрь | Лекция | 1  2 | Тактические и стратегические действия в игре «Котики» | Кванториум | Беседа |
| Практическое занятие | Игра в «Котиков» | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Октябрь | Практическое занятие | 3 | Игра в «Котиков» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Октябрь | Лекция | 1  2 | Тактические и стратегические действия в игре «Azul» | Кванториум | Беседа |
| Практическое занятие | Игра в «Azul» | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Октябрь | Практическое занятие | 3 | Игра в «Azul» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Октябрь | Лекция | 1  2 | Тактические и стратегические действия в игре «Tiny Towns» | Кванториум | Беседа |
| Практическое занятие | Игра в «Tiny Towns» | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Ноябрь | Практическое занятие | 3 | Игра в «Tiny Towns» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Ноябрь | Практическое занятие | 3 | Игра в «Tiny Towns» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Ноябрь | Практическое занятие | 3 | Игра в «Tiny Towns» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Ноябрь | Соревнование | 3 | Игровой турнир | Кванториум | Протокол соревнований |
|  | Декабрь | Лекция | 1  2 | Тактические и стратегические действия в игре «История рыцаря» | Кванториум | Беседа |
| Практическое занятие | Игра в «Историю рыцаря» | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Декабрь | Практическое занятие | 3 | Игра в «Историю рыцаря» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Декабрь | Лекция | 1  2 | Тактические и стратегические действия в игре «Остров кошек» | Кванториум | Беседа |
| Практическое занятие | Игра в «Остров кошек» | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Декабрь | Практическое занятие | 3 | Игра в «Остров кошек» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Январь | Лекция | 1  2 | Тактические и стратегические действия в игре «Эверделл» | Кванториум | Беседа |
| Практическое занятие | Игра в «Эверделл» | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Январь | Практическое занятие | 3 | Игра в «Эверделл» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Январь | Лекция | 1  2 | Тактические и стратегические действия в игре «Покорение Марса» | Кванториум | Беседа |
| Практическое занятие | Игра в «Покорение Марса» | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Январь | Практическое занятие | 3 | Игра в «Покорение Марса» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Февраль | Практическое занятие | 3 | Игра в «Покорение Марса» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Февраль | Практическое занятие | 3 | Игра в «Покорение Марса» | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Февраль | Соревнование | 3 | Игровой турнир | Кванториум | Протокол соревнований |
|  | Февраль | Практическое занятие | 3 | Межгрупповой турнир | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Март | Практическое занятие | 3 | Межгрупповой турнир | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Март | Практическое занятие | 3 | Межгрупповой турнир | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Март | Практическое занятие | 3 | Межгрупповой турнир | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Март | Практическое занятие | 3 | Межгрупповой турнир | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Апрель | Практическое занятие | 3 | Межгрупповой турнир | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Апрель | Практическое занятие | 3 | Межгрупповой турнир | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Апрель | Практическое занятие | 3 | Межгрупповой турнир | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Апрель | Практическое занятие | 3 | Межгрупповой турнир | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Май | Практическое занятие | 3 | Межгрупповой турнир | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Май | Практическое занятие | 3 | Межгрупповой турнир | Кванториум | Педагогическое наблюдение, анализ практической работы |
|  | Май | Итоговое занятие | 3 | Матч-игра | Кванториум | Протокол соревнований |
|  | Май | Итоговое занятие | 3 | Матч-игра | Кванториум | Протокол соревнований |

**ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА**

Воспитательная работа в рамках реализации настоящей программы строится в соответствии с программой развития общекультурных компетенций обучающихся структурного подразделения детский технопарк «Кванториум», под которыми понимают способности ребенка ориентироваться в пространстве культуры, а именно:

- способность ориентироваться в первоисточниках культуры (произведениях литературного, музыкального, изобразительного, театрального искусства, музейных экспозициях) в целях максимального погружения в проблему и поиска оптимального пути ее решения;

- способность ориентироваться в источниках информации, отбирать адекватные источники для выполнения познавательных задач, постижения и построения научной картины мира;

- способность объяснять явления действительности, с которыми сталкиваются люди в повседневной жизни, с позиций науки и техники;

- способность ориентироваться в актуальных проблемах общественной жизни, определять причины их возникновения, характеризовать и обосновывать мнения о путях их решения с проекцией на собственную деятельность;

- способность ориентироваться в мире социальных, нравственных и эстетических ценностей: уметь различать факты, суждения, оценки, устанавливать их связь с определенной системой ценностей, определять собственное аксиологическое поле.

Воспитательная работа организуется в рамках 5 тематических модулей,   
а именно:

- модуль «Учебное занятие», который является основным и направлен на формирование технологической грамотности обучающихся в контексте реализации содержания программы;

- модуль «Ключевые образовательные события», который предполагает проведение воспитательных мероприятий преимущественно в форматах мастер-классов, квестов, конструкторских лабораторий, являющихся своеобразными профессиональными пробами, позволяющими обучающимся познакомиться с образовательными возможностями определенного оборудования, программного обеспечения, цифрового сервиса или платформы в практической деятельности;

- модуль «Проектная деятельность», который предусматривает выбор, разработку, реализацию и защиту итогового проекта, которые в дальнейшем могут быть представлены за пределами детского технопарка «Кванториум»   
(на муниципальной неделе школьных наук, региональных и межрегиональных научно-практических конференциях и соревнованиях, таких как «Шаг в науку» и «Шаг в будущее», отборочных этапах Всероссийских технологических конкурсов и хакатонов «Большие вызовы», «Инженерные кадры России», «Первому разработчику приготовиться» и т.п.);

- модуль «Социальные инициативы», который направлен на вовлечение обучающихся в различные формы шефства и наставничества, волонтерской и самоуправленческой деятельности в ходе проведения учебных занятий и образовательных событий, подготовке индивидуальных и групповых проектов, участии в конкурсных мероприятиях разного уровня;

- модуль «Инфо-контент», который ориентирован на подбор информации, способствующей формированию целостной картины мира, развитию практических компетенций по использованию технического оборудования и цифровых лабораторий, расширению представлений об актуальных на сегодняшний день профессиях посредством ее размещения на .каналах и видеохостингах детского технопарка «Кванториум».

**УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

**Условие реализации программы**

***Организационно-методическое обеспечение***

• наличие специальной методической базы настольных игр, обучающих видео;

• дидактический и лекционный материал.

***Материально-техническое обеспечение:***

• кабинет, оборудован компьютером, столами, стульями, общим освещением, классной доской, мультимедийным оборудованием (проектор, экран, акустические системы);

• электронные образовательные ресурсы;

• доступ в сеть Интернет.

Кадровое обеспечение:

Программу реализует педагог дополнительного образования.

Педагог умеет:

- учитывать уровень знаний учащихся при постановке задач;

- оказывать поддержку в поиске различных видов источников информации для решения той или иной задачи;

- помогать формировать образовательный маршрут, если это вызывает трудности у самого учащегося

**ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ**

Текущая аттестация проводится в форме выполнения практических заданий, итоговая аттестация предусматривает выполнение индивидуальных и (или) групповых проектов по пройденному материалу (настольные игры). Отметочная форма контроля отсутствует.

Оценивание развития учащихся проводится на основе следующего перечня компетенций:

Технические: инженерно-пространственное, конструкторское, алгоритмическое и логическое мышление.

Гибкие: творческое мышление, умение работать в коллективе, эффективная коммуникация, контроль эмоционально-волевой сферы.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Показатели** (оцениваемые параметры) | **Критерии** | **Степень выраженности оцениваемого качества** | **К-во баллов** | **Методы диагностики** |
| **Теоретическая подготовка** | | | | |
| * 1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы) | Соответствие теоретических знаний обучающегося программным требованиям | минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой); | 1 | Наблюдение, тестирование, контрольный опрос и др. |
| средний уровень (объем усвоенных знаний составляет более ½); | 5 |
| максимальный уровень (обучающийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период); | 10 |
| * 1. Владение специальной терминологией по тематике программы | Осмысленность и правильность использования специальной терминологии | минимальный уровень (обучающийся, как правило, избегает употреблять специальные термины); | 1 |
| средний уровень (обучающийся сочетает специальную терминологию с бытовой); | 5 |
| максимальный уровень (специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием). | 10 |
| **Практическая подготовка** | | | | |
| 2.1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы) | Соответствие практических умений и навыков программным требованиям | минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков); | 1 | Практические занятия, зачёты и т.д. |
| средний уровень (объем усвоенных умений и навыков составляет более ½); | 5 |
| максимальный уровень (обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период) | 10 |
| 2.2. Владение специальным оборудованием и оснащением | Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения | минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием) | 1 |
| средний уровень (работает с оборудованием с помощью педагога) | 5 |
| максимальный уровень (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей) | 10 |
| 2.3. Творческие навыки (творческое отношение к делу и умение воплотить его в готовом продукте) | Креативность в выполнении заданий | начальный (элементарный) уровень развития креативности (обучающийся в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога) | 1 | Наблюдение, практические занятия, конкурсные и презентационные занятия |
| репродуктивный уровень (выполняет в основном задания на основе образца) | 5 |
| творческий уровень (выполняет практические задания с элементами творчества) | 10 |
| **Общеучебные умения и навыки** | | | | |
| 3.1 Умение подбирать и анализировать специальную литературу | Самостоятельность в подборе и анализе литературе | минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога) | 1 | Творческие задания по теории, конспекты, рефераты и т.д. |
| средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей) | 5 |
| максимальный уровень (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей) | 10 |
| 3.2. Умение осуществлять учебно-исследовательскую работу (писать рефераты, проводить самостоятельные учебные исследования) | Самостоятельность в учебно-исследовательской работе | минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения, нуждается в помощи и контроле педагога) | 1 |
| средний уровень (работает с помощью педагога или родителей) | 5 |
| максимальный уровень (работает самостоятельно, не испытывает особых трудностей) | 10 |
| **Учебно-коммуникативные умения** | | | | |
| 4.1. Умение слушать и слышать педагога | Адекватность восприятия информации, идущей от педагога | минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога) | 1 | Наблюдение |
| средний уровень (часто нуждается в помощи педагога или родителей) | 5 |
| максимальный уровень (не испытывает особых трудностей) | 10 |
| 4.2. Умение конструктивно общаться со сверстниками | Сформированность умения конструктивно общаться со сверстниками | минимальный уровень (обучающийся испытывает серьёзные затруднения в общении, нуждается в постоянной помощи, периодически провоцирует конфликты) | 1 |
| средний уровень (часто нуждается в помощи педагога или родителей, сам в конфликтах не участвует, старается их избежать) | 5 |
| максимальный уровень (не испытывает особых трудностей, пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты) | 10 |
| **Учебно-организационные умения** | | | | |
| 5.1. Умение организовать свое рабочее (учебное) место | Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой | минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога) | 1 | Наблюдение |
| средний уровень (часто нуждается в помощи педагога или родителей) | 5 |
| максимальный уровень (не испытывает особых трудностей) | 10 |
| 5.2. Умение аккуратно выполнять работу | Аккуратность и ответственность в работе | удовлетворительно | 1 |
| хорошо | 5 |
| отлично | 10 |

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. *1* [*https://vk.com/nizagams*](https://vk.com/nizagams)
2. <https://vk.com/nastolnyysurr?from=quick_search>
3. <https://vk.com/babanyplay>