

**Министерство образования Иркутской области
Государственное общеобразовательное бюджетное учреждение Иркутской области
«Иркутский кадетский корпус им. П.А. Скороходова»**

«Принята»
на заседании
Педагогического Совета
Протокол №1
«30» августа 2024 г.

«Согласована»
зам.директора по УР

Ю.В. Гордеева
«30» августа 2024 г.

«Утверждаю»
Директор Иркутского
кадетского корпуса

С.Е. Довгополый
«30» августа 2024 г.

**ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«Развивающая игротека»**

Направление развития личности: социально-гуманитарная
Уровень программы: базовый
Возраст учащихся: 13-14 лет,
Срок реализации: 1 года
Класс: 7

Составитель:
Налетова Светлана Робертовна,
педагог дополнительного образования

Иркутск 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Основные характеристики программы

- **наименование:** дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «Игротека»;
- **уровень сложности содержания** - стартовый уровень (общедоступная сложность содержания программы);
- **направленность** - социально-гуманитарная;
- **форма обучения** – очная;
- **возраст учащихся** – 13-14 лет;
- **срок реализации** – 1 год;
- **объем учебной нагрузки** – 17 часов;
- **форма организации образовательного процесса** – групповое занятие;
- **периодичность и продолжительность занятий** – 1 занятие в 2 недели продолжительностью 1 академический час (40 минут).

Методологической базой по составлению настоящей программы является:

- авторская программа «Развивающие игровые технологии» Кузнецова А. Е., МОУ ДОД «Центр дополнительного образования детей № 2», 2006 г.;
- дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ИГРОТЕКА», автор Расторгуева О.А., педагог дополнительного образования МБУДО «Гуманитарный центр интеллектуального развития» г. Тольятти, 2018 г

Актуальность:

Игра в настоящее время имеет огромное значение в жизни. Элементы игры мы можем увидеть в рекламе, на телевидении, на мероприятиях для сплочения коллектива, в образовании и психолого-педагогических тренингах. Игры являются основополагающими при обучении и воспитании детей. При помощи настольных игр дети учатся думать, общаться друг с другом. Каждая настольная игра есть интеллектуальное противостояние, при котором выигрывает не случайность и везение, а умение логически и стратегически мыслить. Настольные игры строятся на простой и доступной каждому человеку логике. В основе настольных игр заложены общественные особенности современной жизни, правила игры подчинены анализу обыгрываемой реальности с точки зрения познавательной активности. Эта деятельность способствует социальной адаптации, гражданскому становлению подрастающего поколения.

Актуальность программы обусловлена особенностью современной ситуации. Основами программы являются: замещение у детей онлайн общения на реалы компьютерной игры на "коллективные игры различной направленности (активные, интеллектуальные, настольные), благотворно влияющие на психическое и физическое воспитание учащихся. Все перечисленные характеристики программы позволяют содействовать мотивации учащихся отвлечься от социальных сетей и гаджетов (компьютеров, телефон), научиться взаимодействовать в коллективе, сопереживать друг другу во время коллективной игры, научиться радоваться победам других детей, а также создать условия "правильной" и полезной организации своего досуга.

Педагогическая целесообразность:

Настольные игры способствуют вовлечению учащихся в многоступенчатый процесс общения и познания, который схематически можно отобразить такой психологической цепочкой:

- интересно играть и общаться;
- интересно воспринимать новое через игру;
- интересно узнавать новое самостоятельно;
- необходимо поделиться знанием;
- необходимо применить полученные знания и умения.

Данная программа комплексно решает названные проблемы через игру. Учебный процесс максимально обличен в игровую форму, живо и доходчиво организован. Игра – это и есть учебный процесс, в результате которой у детей формируются знания, умение и опыт, а также развиваются интеллектуальные чувства, которые играют важную роль в социальном, интеллектуальном и эмоциональном становлении личности ребёнка. Важно с наибольшей полнотой раскрыть индивидуальные особенности детей, их творческие устремления. Практическая значимость изучаемого предмета обуславливается тем, что обучающийся проходит путь от простого увлечения популярной игрой к активному многогранному самообразованию и собственному интеллектуально-игровому творчеству. Воспитание творческого, раскованного, независимого мышления и усвоение принципов научной организации труда облегчает учащимся процесс дальнейшего образования и помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

Новизна программы:

Новизна программы в том, что она учитывает специфику дополнительного образования и направлена на обучение детей разработке и проведению интеллектуальных игр и организации мероприятий, связанных с ними.

Цель программы:

Использование различных видов игр, как одного из способов организации совместной деятельности, способствующей развитию социальных навыков, интеллектуальному развитию и повышению общекультурного уровня.

Задачи программы:

Образовательные:

- овладевать основами игровых технологий;
- формировать практические умения коллективной игровой деятельности;
- формировать умения и навыки организаторской деятельности, самоорганизации.

развивающие:

- развивать познавательную активность и способность к самообразованию;
- развивать творческий, культурный, коммуникативный потенциал в процессе участия в совместной игровой деятельности;
- развивать лидерские качества личности;
- развивать эрудицию, воображение, фантазию, логику и творческие способности;

воспитательные:

- воспитать культуру взаимоотношений, способствовать воспитанию чувства взаимопомощи и взаимовыручки, научить детей приёмам бесконфликтного общения;
- развить навыки совместной работы, и умения работать самостоятельно, мобилизуя необходимые ресурсы, правильно оценивая смысл и последствия своих действий.

Отличительная особенность программы:

Данной программы заключается в разнообразии получаемых знаний: кроме непосредственно игровой деятельности, предусмотрены теоретические занятия по истории возникновения и развития настольных игр, их влияния на различные мировые культуры.

Адресат программы:

Программа рассчитана на детей 13-14 лет.

При выборе игры необходимо учитывать некоторые обстоятельства: возраст играющих, выбор помещения для игр, особенности в объяснении игры, распределение ролей, роль педагога. Подростковый период — важнейший этап жизни человека, время выборов, которые во многом определяют последующую судьбу. Именно в этот период формируются нравственные ценности, жизненные перспективы, происходит осознание самого себя, своих возможностей, способностей, интересов, стремление ощутить себя и стать взрослым, тяга к общению со сверстниками, внутри которого оформляются общие взгляды на жизнь, на отношения между людьми, на свое будущее. Поэтому так важно, чтобы у подростков была возможность поговорить о себе, исследовать себя, получить некоторые знания о себе. В этом возрасте у детей возникает острая потребность в создании собственного мира, мира фантазий, воображаемых ситуаций. Игра ребенка перерастает в фантазию подростка. Но по сравнению с фантазией ребенка она более творческая. Также игра имеет особое значение в

процессах социального становления подростка и преодолении характерного для этого возраста кризиса идентичности. Правильно организованная игра по-прежнему влияет на воспитание у подростков положительных личностных качеств, содействует сплочению коллектива, воспитывает чувства дружбы и товарищества.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ:

образовательные:

- учащиеся овладеют основами игровых технологий;
- будут сформированы практические умения коллективной игровой деятельности;
- учащиеся овладеют умениями и навыками организаторской деятельности, самоорганизации.

развивающие:

у учащихся будут развиты

- познавательная и активная деятельность, мотивация к самообразованию;
- творческий, культурный, коммуникативный потенциал;
- лидерские качества личности;
- эрудиция, воображение, фантазия, логика и творческие способности;

воспитательные:

- у учащихся будут заложены основы культуры взаимоотношений, чувства взаимопомощи и взаимовыручки,
- учащиеся овладеют приёмами бесконфликтного общения;
- сформированы навыки совместной работы, и умения работать самостоятельно, правильно оценивать смысл и последствия своих действий.

Основные принципы реализации программы:

- единство обучающих, развивающих и воспитательных задач;
- деятельный подход к реализации содержания программы;
- интеграция совместной деятельности педагога и ребенка и его самостоятельная деятельность;
- психологическая комфортность — создание условий для раскованной деятельности, стимулирующей самостоятельную познавательную, творческую активность ребенка;
- креативный подход — воспитание у детей способности, потребности и умения самостоятельно делать выбор и принимать решения.

Используемые методы для наиболее сознательного и прочного усвоения знаний, овладение умениями и навыками, предусмотренных программой при обучении детей: словесный, наглядный, практический, репродуктивный, частично поисковый, поисковый.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел I: Исторические игры

На этих занятиях дети знакомятся с играми, просуществовавшими долгое время, иногда — пришедшими к нам из глубины веков.

Раздел II: Литературные игры — это современные игры, ориентированные на расширение словарного запаса и общего кругозора участников.

Раздел III: Игры на баланс — дети развивают мелкую моторику, учатся концентрации внимания и правильному дыханию.

Раздел IV: Современные игры различного содержания — здесь дети знакомятся с настольными играми, которые выпускаются и продаются в магазинах в настоящее время.

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ
1 год обучения**

№ п/п	Наименование разделов, название настольных игр	Количество часов	
		Практика	Всего
	I Раздел: Исторические игры		4
1.	Игра «Мельница»	1	
2.	Игра «Так-тикль»	1	
3.	Игра «Микадо»	1	
4.	Игра «Дальдоза»	1	
	II Раздел: Литературные игры:		5
5.	Игра «Ударник»	1	
6.	Игра «Ундервуд»	1	
7.	Игра «Ерундопель»	1	
8.	Игра «Орфограф»	1	
9.	Игра «Цитатометр	1	
	III Раздел: Игры на баланс:		3
10.	Игра «Нагрузи крокодила»	1	
11.	Игра «Башня»	1	
12.	Игра «Рыцари и дракон»	1	
	IV Раздел: Современные игры различного содержания:		5
13.	Игра-стратегия: «Гномы-вредители»	1	
14.	Командная игра-стратегия: «Запретный остров»	1	
15.	Игра-ассоциация: «Диксит»	1	
16.	Игра на внимание: «Ритм и вызов»	1	
17.	Стратегическая игра: «Колоретто»	1	
	Всего часов:		17

**МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ:**

- Учебный класс, столы, стулья;
- Компьютер или ноутбук;
- Интерактивная доска или проектор;
- Комплекты настольных игр, предложенных в программе;
- Бумага, ножницы, клей, картон (для изготовления раздаточного игрового материала).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЙ ПРИ НАПИСАНИИ ПРОГРАММЫ

1. Войтенко Т.П. Игра как метод обучения и личностного развития. Методическое пособие для педагогов начальной и средней школы. – Калуга: издательство «Адель», 2007–32с.
2. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка: Вопросы психологии –М: Просвещение, 2014. – 541 с.
3. Кларин М.В. Дидактический потенциал игры в современном обучении. Журнал «Дидактика в современных социокультурных условиях. Учебное пособие», 2015, 158-173 с.
4. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман И.И. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей. - М.: ВЛАДОС, 2017.

5. Самоукина Н.В. Игры, в которые играют: Психол. практикум - Дубна: Феникс+, 2017 - 128 с.;
6. Сорокина И. Р., Хорева С. А., Галкина П. Н. Игра как один из методов досуговой деятельности в системе дополнительного образования, М: Молодой ученый. — 2015. - №13. —709-713 с.
7. Ушманова В. Настольные игры как средство развития математических представлений у детей. Игра и дети. - 2014. - № 3 - С. 10-11

Для родителей и детей:

1. Гитлиц А. В. (переводчик) Дневник Стива, застрявшего в Minecraft., изд.: БОМБОРА, 2021-104 с
2. Мария Луиза Ньюш «Игра из глубины души: О способности детей играть в исцеляющие игры», издательство: Наири, 2016
3. Осорина М. В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. 6-е изд.- Питер. Мастера психологии, 2017, -304 с
4. Питер Грей Свобода учиться. Игра против школы; издательство: Манн, Иванов и Фербер, 2016- 313 с
5. Гендрякова Мария «Игровые миры: от homo ludens до геймера», издательство: Нестор-История, 2015
6. Топ настольных игр по мотивам Литературных произведений, электронный ресурс <https://www.eduneo.ru/top-nastolnyx-igr-po-motivam-literaturnyx-proizvedenij>

Приложение 1

План – график учебных часов

Класс	Кол-во часов
7	17