

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №3

Рассмотрено
на заседании ШМО
Протокол №5 от 20.05.2026 г.

Согласовано
с зам. директора по НМР
О.В. Салаховой

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАОУ СОШ №3
Л.П. Беломестных
(приказ № 61/1-Д от
21.05.2026г.)



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ЗА СТОЛОМ СРЕДИ ВСЕЛЕННЫХ»**

Возраст обучающихся: 6 - 16 лет

Срок реализации: смена ЛДПД

Автор-составитель: Зырянов Виктор Сергеевич,
педагог дополнительного образования

Черноисточинск

2026 г.

1. Пояснительная записка

1.1. Основания для проектирования и реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «За столом среди вселенных» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами, регулирующими деятельность по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»(с изменениями на 28 февраля 2025 года; редакция, действующая с 1 апреля 2025 года);

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

- постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

- письмом Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых

образовательных потребностей»);

- приказом Минобрнауки России от 09.01.2014 № 2 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. Распоряжением правительства РФ от 31.03.2022).

1.2. Направленность дополнительной общеразвивающей программы:

Направленность данной программы – социально - гуманитарная. Она заключается в развитии у детей и подростков стратегического мышления, логики, внимания и навыков командной работы посредством участия в настольных играх. Программа ориентирована на ознакомление с классическими настольными играми, изучение их правил и стратегий, а также на развитие социальных навыков через совместное участие в играх и обсуждение тактик.

Основные акценты программы:

- **Развитие аналитических способностей** через изучение и применение различных стратегий в настольных играх.
- **Укрепление навыков командной работы:** участие в командных играх способствует развитию коммуникативных навыков и умения работать в коллективе.
- **Воспитание уважения к правилам и честной конкуренции:** дети учатся следовать установленным правилам и ценить честность в игре.
- **Творческое развитие:** взаимодействие с различными игровыми механиками стимулирует воображение и креативное мышление.

1.3. Актуальность дополнительной общеразвивающей программы

Актуальность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «За столом среди вселенных» заключается в том, что она отвечает современным требованиям развития у детей и подростков навыков, необходимых в современном обществе. В эпоху цифровых технологий и виртуального общения настольные игры

предлагают живое взаимодействие, способствуют развитию стратегического мышления, логики и умения работать в команде.

Основные аспекты актуальности программы:

- **Социализация и коммуникация.** Программа помогает детям развивать навыки общения, учит работать в коллективе, прислушиваться к мнению других и эффективно взаимодействовать в команде.
- **Развитие когнитивных навыков.** Участие в настольных играх стимулирует развитие логического и аналитического мышления, улучшает память, внимание и способность к планированию.
- **Альтернатива цифровому досугу.** В современном мире дети проводят много времени за электронными устройствами. Программа предлагает увлекательную и полезную альтернативу, способствуя снижению экранного времени.
- **Воспитание ценных качеств.** Играя в настольные игры, дети учатся соблюдать правила, проявлять терпение, уважать соперников и достойно принимать победы и поражения.
- **Инклюзивность.** Настольные игры доступны для детей разных возрастов и способностей, что делает программу универсальной и подходящей для широкого круга участников.

Программа отвечает потребностям современного образования, сочетая в себе развлекательные и обучающие элементы, что делает её актуальной и востребованной среди детей и подростков.

Новизна данной программы заключается в её уникальном подходе к развитию интеллектуальных и социальных навыков у детей и подростков через настольные игры. Программа подчёркивает важность совместного участия и коммуникации, что способствует развитию социальных навыков и умению работать в команде. Программа не только обучает играм, но и воспитывает уважение к правилам, честной конкуренции и мнению других.

Такой подход делает программу инновационной, поскольку она объединяет образовательные, развивающие и воспитательные цели через увлекательную и доступную форму деятельности для детей и подростков.

1.4. Отличительные особенности дополнительной общеразвивающей программы

Отличительная особенность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «За столом среди вселенных» заключается в том, что обучающиеся за короткий период времени могут узнать, насколько интересны и разнообразны современные настольные игры. Некоторые из них могут действительно погрузить в свою историю настолько, что можно оказаться в другом месте, в другой эпохе, в другой вселенной.

1.5. Адресат дополнительной общеразвивающей программы

Адресат программы – отряды лагеря дневного пребывания детей «Солнечный» при МАОУ СОШ №3 п. Черноисточинск. Состав групп является постоянным. Количество обучающихся в группе зависит от наполняемости отрядов ЛДПД.

Возраст обучающихся от 6 до 16 лет.

1.6. Режим занятий

Занятия проводятся с отрядами лагеря дневного пребывания детей 2 раза в неделю по 1 академическому часу.

1.7. Объем дополнительной общеразвивающей программы

Общее количество учебных часов – 8, в том числе 2,5 часа теоретических занятий и 5,5 часов практических занятий.

1.8. Срок освоения дополнительной общеразвивающей программы

Срок реализации дополнительной общеразвивающей программы – 1 смена ЛДПД.

1.9. Формы обучения

- *фронтальная*: ознакомление с классическими настольными играми, анализ их правил и стратегий;

- *групповая*: совместное участие в играх, обсуждение тактик и стратегий;
- *парная*: участие в дуэльных настольных играх;
- *индивидуальная*: самостоятельное освоение отдельных аспектов настольных игр.

1.10. Виды занятий

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «За столом среди вселенных» построена на практико-ориентированном подходе, когда учебные часы не предполагают разделения на теоретические и практические. Основным типом занятия является комбинированное, структура которого предполагает на одном занятии одновременное освоение и закрепление нового материала, а также применение его на практике (прослушивание/изучение правил и соблюдение их при игре). При данном типе занятий возможно использовать разнообразные виды организации учебной деятельности: фронтальную, групповую, парную, индивидуальную.

Каждый обучающийся (любого уровня подготовки и способностей) в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (в кооперативных и полугооперативных играх), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого обучающегося в этом процессе очень значима, и обучающийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника коллектива.

Педагогическая целесообразность данной образовательной программы заключается в формировании у обучающегося чувства ответственности в исполнении своей индивидуальной функции в коллективном процессе, с одной стороны, и формировании самодостаточного проявления всего творческого потенциала в работе с использованием всех изученных технологий при выполнении индивидуальных заданий, с другой стороны.

1.11. Формы подведения результатов

- **Финальный турнир или соревнование:** проведение турнира по настольным играм, где участники могут продемонстрировать свои навыки и стратегии, приобретённые за время обучения по программе.

- **Презентации участников:** участники могут представить свои любимые игры или стратегии, рассказывая о том, что им понравилось и чему они научились.

- **Награждение:** вручение сертификатов об участии в программе, а также небольших призов или присуждение номинаций, например: "Лучший стратег", "Самый активный игрок" или "Лучший командный игрок".

- **Фото- и видеоотчет:** создание слайд-шоу или видеоролика с моментами участия в программе, которые можно показать на итоговом мероприятии и оставить на память участникам.

Эти формы помогут не только подвести итоги изучения программы, но и поддержать мотивацию участников, укрепить командный дух и оставить приятные воспоминания о проведенном времени.

2. Цель и задачи дополнительной общеразвивающей программы

2.1. Цель образовательной программы

Создание условий, обеспечивающих развитие аналитических способностей, логики, внимания и социальных навыков учащихся посредством настольных игр.

2.2. Задачи образовательной программы

2.2.1. Обучающие:

- Ознакомление с правилами настольных игр.
- Развитие навыков стратегии, планирования и логического мышления.

2.2.2. Развивающие:

- Развитие творческого воображения через взаимодействие с различными игровыми механиками.
- Развитие социальных навыков через взаимодействие в команде и обсуждение стратегии.

2.2.3. Воспитательные:

- Воспитание уважения к правилам игры и честной конкуренции.
- Формирование умения работать в команде и слушать мнение других участников.

3. Содержание дополнительной общеразвивающей программы

3.1. Учебный (тематический) план

№ п/п	Наименование темы	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в настольные игры	1	0,5	0,5	практическое задание
2	Основы правил классических настольных игр	1	0,5	0,5	практическое задание
3	Развитие стратегического мышления	1	0,25	0,75	практическое задание

4	Творческий подход в настольных играх	1	0,25	0,75	практическое задание
5	Навыки коммуникации и командной работы	1	0,25	0,75	практическое задание
6	Анализ и критическое мышление в играх	1	0,25	0,75	практическое задание
7	Этические аспекты и культура игры	1	0,25	0,75	практическое задание
8	Финальный турнир и подведение итогов	1	0,25	0,75	практическое задание
Итого:		8	2,5	5,5	

Содержание учебного (тематического) плана

Тема 1. Введение в настольные игры и знакомство участников

Теоретическая часть:

1. История и эволюция настольных игр.
2. Разнообразие жанров и типов настольных игр.

Практическая часть:

1. Знакомство участников через интерактивные игры.
2. Обсуждение любимых игр и ожиданий от программы.

Тема 2. Основы правил классических настольных игр

Теоретическая часть:

1. Подробный разбор правил шахмат.
2. Изучение правил игры «Монополия».
3. Обзор популярных игр новой классики.

Практическая часть:

1. Практическая игра в шахматы в парах.
2. Игра в «Монополию» малыми группами.
3. Игра в «Кодовые имена» / «Каркассон».

Тема 3. Развитие стратегического мышления

Теоретическая часть:

1. Понятие стратегии и тактики в играх.
2. Методы планирования и прогнозирования ходов.

Практическая часть:

1. Применение стратегий в различных играх.
2. Разбор игровых ситуаций и обсуждение альтернативных решений.
3. Командные задания на разработку стратегий.

Тема 4. Творческий подход в настольных играх

Теоретическая часть:

1. Роль креативности и воображения в играх.
2. Как придумывать собственные игровые сценарии.

Практическая часть:

1. Создание и презентация собственных мини-игр.
2. Использование творческих игр, таких как «Диксит» или «Монстр-АРТ».

Тема 5. Навыки коммуникации и командной работы

Теоретическая часть:

1. Значение эффективного общения в команде.
2. Стратегии сотрудничества и распределения ролей.

Практическая часть:

1. Участие в командных играх(например, «Тени.Амстердам», кооперативные игры).
2. Упражнения на развитие навыков слушания и выражения мыслей.
3. Обсуждение результатов и обмен обратной связью.

Тема 6. Анализ и критическое мышление в играх

Теоретическая часть:

1. Методы анализа игровых ситуаций.
2. Развитие критического мышления и принятия решений.

Практическая часть:

1. Игры на анализ и логическое мышление (например, «Сет», «Катан»).
2. Решение игровых задач и головоломок.
3. Коллективный разбор ошибок и успешных стратегий.

Тема 7. Этические аспекты и культура игры

Теоретическая часть:

1. Важность соблюдения правил и честной игры.
2. Уважение к соперникам и этикет в настольных играх.

Практическая часть:

1. Ролевые ситуации для отработки этикетных норм.
2. Обсуждение ситуаций с конфликтами и способы их разрешения.

Тема 8. Финальный турнир и подведение итогов

Теоретическая часть:

1. Инструкции по проведению турнира.
2. Критерии оценки и правила соревнования.

Практическая часть:

1. Проведение турнира по выбранным настольным играм.
2. Награждение победителей и участников.

3.2. Планируемые результаты дополнительной общеразвивающей программы

Предметные:

1. Расширение кругозора и эрудиции.

Участники ознакомятся с различными настольными играми, их историей, правилами и стратегиями. Это обогатит их знания в области культуры, логики и математики, что пригодится в учебной деятельности.

Метапредметные:

1. Развитие логического и стратегического мышления.

Формирование навыков анализа, планирования и прогнозирования, которые будут полезны во всех учебных предметах и жизненных ситуациях.

2. Улучшение коммуникативных навыков.

Развитие умения эффективно общаться, слушать других, ясно выражать свои мысли и аргументировать свою позицию.

3. Укрепление навыков командной работы.

Способность работать в коллективе, распределять роли, сотрудничать для достижения общих целей и решать возникающие конфликты.

4. Развитие креативности и воображения.

Стимулирование творческого подхода к решению задач, генерации новых идей и нестандартных решений.

5. Умение принимать решения и нести ответственность.

Навык принятия обдуманных решений в ограниченное время и понимание последствий своих действий.

6. Повышение терпения и концентрации.

Способность сосредотачиваться на продолжительных заданиях и проявлять выдержку в ожидании результата.

Личностные:

1. Формирование этических норм и уважения к правилам.

Воспитание честности, справедливости, уважения к соперникам и умение достойно принимать победу и поражение.

2. Социализация и налаживание новых связей.

Развитие навыков общения, установление дружеских отношений, повышение уверенности в себе при взаимодействии с другими.

3. Получение позитивных эмоций и мотивации.

Удовольствие от участия в игре, повышение эмоционального тонуса, увеличение интереса к познанию и самосовершенствованию.

4. Комплекс организационно-педагогических условий дополнительной общеразвивающей программы

4.1. Условия реализации программы

Занятия по программе проводятся в зоне формирования цифровых и гуманитарных компетенций центра «Точка Роста».

Материально-техническое обеспечение:

- отдельный кабинет с хорошей акустикой и вентиляцией, оборудованный в соответствии с санитарными нормами;
- столы модульные – для каждого обучающегося;
- стулья, регулируемые по высоте – на каждого обучающегося;
- доска учебная – 1 шт.;
- доска магнитная - 1 шт.;
- стол для педагога;
- SMART – доска;
- белая бумага «Снегурочка» – 1 шт.
- простые карандаши или ручки – 15 шт.;

Информационное обеспечение:

Правила изучаемых игр.

Кадровое обеспечение:

Педагог дополнительного образования Зырянов Виктор Сергеевич, образование высшее (Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал Российского государственного профессионально-педагогического университета); квалификация педагог; специализация дополнительное образование. Музыкально-театральное искусство).

Методические материалы:

Раздаточный материал (методические рекомендации, мультимедийный и фотоматериал, компоненты настольных игр)

4.2. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Финальный турнир и вручение сертификатов.

5. Список литературы

1. **Берн, Э.** Игры, в которые играют люди / Эрик Берн. – Москва: Прогресс, 1988. – 400 с.
2. **Выготский, Л. С.** Воображение и творчество в детском возрасте / Л. С. Выготский. – Москва: Просвещение, 1967. – 94 с.
3. **Гарднер, Г.** Структура разума: теория множественного интеллекта / Говард Гарднер. – Москва: ЭКСМО-Пресс, 2007. – 512 с.
4. **Дейвин, П.** Настольные игры для развития стратегического мышления / Питер Дейвин. – Санкт-Петербург: Питер, 2010. – 256 с.
5. **Хейзинга, Й.** Homo Ludens. Человек играющий / Йохан Хейзинга. – Москва: Республика, 1992. – 416 с.
6. **Эльконин, Д. Б.** Психология игры / Д. Б. Эльконин. – Москва: Издательство Академии педагогических наук, 1978. – 304 с.